amiga FORUM

Nummer 1/1992
Løssalg kr. 49,-

Nytt, spennende Amiga-blad med diskett!





SCALA 500

Videoteksting og presentasjon til hjemmebruk

Vi tester:
GVP Digital Sound Studio og Audition IV
CDTV

Tips:
Hjemmevideo
Workbench 2.0
Desktop Publishing

Public Domain programvare

Nyheter!

1/92

opplag 3.000

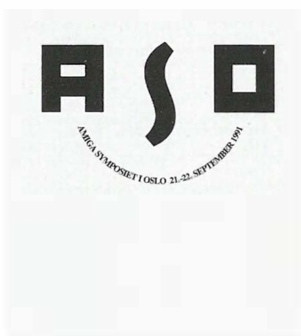
CDTV?



Det er snart et halvt år siden CDTV kom på markedet. Vi ser på hvilke muligheter CDTV gir, og hva som har skjedd det siste året.

side 13

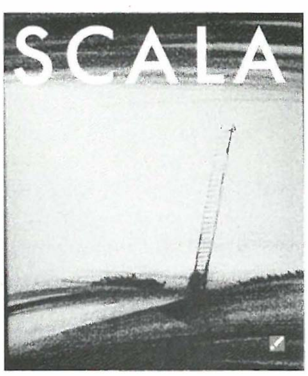
Amiga Symposium



Til tross for at det er noen måneder siden dette arrangementet gikk av stabelen, tar vi med en liten stemningsrapport fra høstens Amiga-happening

side 9

På AmigaForum-disketten



På disketten som følger med denne utgaven av AmigaForum, har vi vært så heldige å få legge inn en demoversjon av **Scala 500.**

Du kan ikke hente og lagre script, og det mangler noen skrifttyper og symboler. Du kan maksimalt ha 10 bilder i scriptet.

Men programmet virker, og kan faktisk brukes til videoteksting hvis du er så heldig å ha en genlock. Les testen av Scala 500 for å få informasjon om hvordan programmet brukes!

Nyheter og reportasjer

Tester

Tips & tricks

Diverse

Om dette bladet...

Ansvarlig redaktør: Øyvind Skogvoll. **Utgiver & norsk redaksjon:** Atlantis Design, Verkstedveien 4B, N-8000 BODØ, Norge, Tlf. 081-26170, Fax 081-26155, BBS 081-62764. **Dansk redaksjon:** Palle Bruselius, Egeskov 25, Stestrup, 4360 Kirke Eskilstrup, Danmark, Telefon og Telefax: 53 48 05 58. **Fotosats:** Kristoffersens Trykkeri, Narvik. **Trykk:** Fauske Boktrykkeri. **Abonnement:** kr. 275,- pr. år (6 blad/6 disketter) **Annonsepriser:** Ta kontakt med norsk/dansk redaksjon for nærmere opplysinger. **Utstyr:** Commodore Amiga 2000, 2500 og 3000, Epson GT-6000 fargescanner, QMS PS810 laserskriver. **Programvare:** Professional Page 2.1 Professional Draw 2.0, Transcript, Art Department Professional, Deluxe Paint IV m.m. Utgiveren forbeholder seg retten til å sykle, spise bløtkokte egg og spille på tuba og tamburin hvis forholdene tillater det.

Er Commodore kun hjemmedata?

av Øyvind Skogvoll

Du har sikkert merket det. Når du med stjerner i blikket forteller en PC- eller Mac-bruker om at du har Amiga og om alt det fantastiske den kan gjøre, og du kun får som svar: "Amiga - Jøss, jeg visste ikke at du var hekta på dataspill?". Da har du nok en gang hørt hammerens sang, lyden av de uvitende som hamrer spiker etter spiker i likkisten for Commodores image som "seriøs" leverandør av datamaskiner. Kan vi gjøre noe med det før kirkeklokkene begynner å kime?

La det bare være sagt med én gang: I databransjen foregår nå de største religionskrigene på mange år. Den største menigheten er nok de som tilber MS-DOS, men innenfor denne er det i ferd med å utvikle seg til en opprivende kamp mellom forskjellige "operativsystem" og brukergrensesnitt.

Microsoft lanserer stadig nye versjoner av Windows, og hver nye versjon krever mer minne og enda raskere prosessorer enn den forrige. (Windows er et opplegg som gjør at du kan bruke mus på en PC, og peke på program du vil skal starte. Det bruker mye prosessortid på å tegne pene vinduer på skjermen, og det antikke operativsystemet MS-DOS ligger som et spøkelse bak og kontrollerer det hele). IBM kutter ut MS-DOS til fordel for OS/2, som er raskere enn Windows. Hvem som vinner dette oppgjøret vet jeg ikke. Men PC'er oppfattes av de fleste som det eneste alternativet hvis man skal drive med "seriøse" ting.

"Hvorfor regnes det som mindreverdig å selge maskiner til bruk i hjemmet?"

Så har vi Apple, som med sine Mac-maskiner banet veien for mus, vinduer og menyer. Etter å ha vært typisk "dyre" maskiner i flere år, ble prisene plutselig satt ned, noe som resulterte i en kraftig økning i omsetningen, men et heller magert utbytte. Apple har dessuten forlovet seg med IBM, og går antakeligvis gravid. Hvilke produkter som blir født, vites ikke. Apple har ihvertfall klart å skape seg et intellektuelt image, og lever høyt på dette.

Og så har vi Commodore. Historien er kanskje kjent for de fleste. De lanserte tidlig på 80-tallet VIC-20, en enorm salgssukssess som kun har blitt overgått av etterfølgeren Commdore 64, som til nå er solgt i over 12 millioner eksemplar over hele verden! Dette har nok gjort sitt til at mange oppfatter firmaet som en spillemaskinprodusent, og dette skader både Commodores PC-rekke og alle Amiga-modellene, kanskje spesielt de kraftigste. Men hva er det som er så mindreverdig med å selge maskiner beregnet på hjemmebruk? Markedet er enormt, men det krever svært mye av leverandøren å lage produkter som er så enkle i bruk og så roubuste at de tåler å ta imot oppdemmet aggresjon som utløses når en 7-åring ufrivillig bruker en F-16 til å hyppe potetene med. Gjennom tidene har det vært svært mange som har prøvd å erobre dette markedet. På midten av 80-tallet var det minst 30 forskjellige maskintyper og like mange entusiastiske tilhengerskarer. Commodore vant i de fleste land en klar seier over alle disse. Selv ikke IBM, med alle sine kloke hoder og enorme ressurser har klart å stikke kjepper i hjulene når det gjelder Commodores tilnærmede monopol på hjemmedatamarkedet. PCjr fikk et kort liv til tross for sitt opphav, og den tragiske PS/1 maskinen selges i øyeblikket til kilopris hos Tybring-Gjedde.

Men for all del: Commodore har også sine feil. Treg utvikling innenfor enkelte områder, et noe spraglete forhandlernett og en vinglete profil. Til tross for dette var Commodore på internasjonal basis blant de få som tjente penger (i motsetning til Apple og IBM, som hadde røde tall i størrelsesorden flere hundre millioner dollar).

Og hva kan så gjøres med å heve Commodores og Amiga-teknologiens profil? Og fortjener de det? I dette bladet skal vi ihvertfall fortelle litt om alle de mulighetene du som Amiga-bruker har, og kanskje gi dere idéer til nye ting å bruke maskinen til. Hvis du synes det er kaos og forsinkelser i Amiga-verdenen, kan jeg trøste deg med at dette gjør seg gjeldene i de andre miljøene óg. Vi som har Amiga har svært lite å skamme oss over: En allsidig maskinserie med et kompakt og effektivt operativsystem med flerprogramkjøring, rask grafikk og stereolyd. Dette er det ingen andre som har klart å få til på en skikkelig måte enda. Og maskinen er like bra til spill som til "seriøse" sysler. Men tro for all del ikke at jeg mener det er noe mindreverdig i å spille på datamaskinen. Det er gøy! Skulle bare ønske jeg hadde hatt tid til det selv!

Til slutt: Hvis jeg gjennom denne lederartikkelen har gitt inntrykk av at AmigaForum skal være en kombinert syteklubb og kosestund for Amiga-eiere som kan trenge litt terapi i en hard hverdag, tar du skammelig feil. Vi setter søkelyset på alt som fortjener det, enten det nå er positivt eller negativt. Som den udødelige Frank Drebin i "Police Squad" sa: "One day you are going to sneeze, and I'll be right there to wipe your nose!"

Professional Calc

Gold Disks nye regneark, Professional Calc, ventes å være tilgjengelig i disse dager. Dette programmet har blant annet 3D-grafikk, "Excel-menyer", Arexx og database. Du kan benytte flere forskjellige skrifttyper og farger, og skrive ut på Postcript-skrivere. Vi har kun prøvd en Betaversjon av programmet (i september i fjor), men allerede da lå det i kortene at dette sannsynligvis blir det beste regnearket for Amiga. Norsk importør er AS Resto, tlf. 02-651010

CDTV Karaoke

En serie med 39 kompaktplater vil ble lansert til CDTV. Hver plate består av 18 kjente melodier som du selv kan synge til. Noen av dere har sikkert prøvd dette på enkelete utesteder, men takket være CDTV kan du nå gjøre dette hjemme. Et garantert populært innslag på privatfesten.

Goodbye interlace?

Høyoppløsning på Amiga er som kjent en ubehagelig opplevelse, men nå kan du bli kvitt skjerm-flimringen vesentlig billigere enn før. Microway har senket prisen på sin FlickerFixer med om lag £200. Dette vil føre til at flere vil se seg råd til å forbedre skjermbildet på sin Amigaen 2000. Commodores A2320 Display Enchancer selges i dag for drøyt 3000 kroner, og denne er bedre enn Microways. Med Microways Flicker Fixer får du en svart ramme rundt skjerm bildet. Commodores Flicker Fixer gir deg samme skjermbilde som Amiga 3000, altså et skikkelig.
For å bli kvitt skjerm-flimringen må du også kjøpe en ny monitor. Commodore har to alternativ. Det billigste er 1930 monitoren til ca. 4200 kroner. Dette er en ren VGA monitor og den fungerer godt med flicker-fixer. Det andre alternativet heter 1960 og er en såkalt multisync-skjerm. Denne koster ca. 5700 kroner. Så tilsammen må du nok ut med drøyt 7000 kroner for et stødig skjermbilde. Nå er det opp til deg selv å finne ut om det er verdt det...

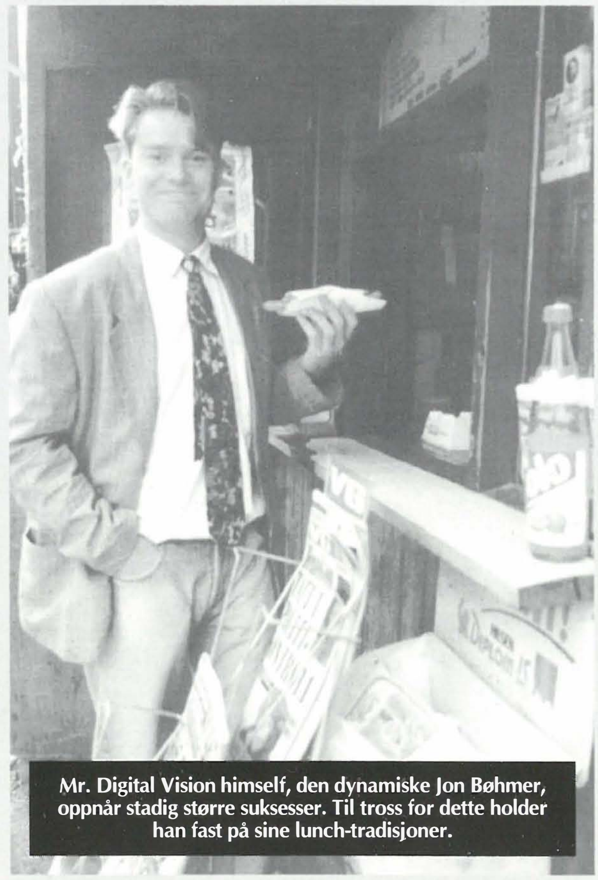
For fjernstyrte!

FAMO har sendt oss en festlig liten dings som den fantasifulle bruker kan ha både nytte og massevis av moro med. Det dreier seg om en infrarød sender og mottaker, samt litt programvare som lar deg gjøre underverker.
Vi har ikke rukket å teste den (kommer i neste AmigaForum), men kort fortalt kan du lære din Amiga hvordan de forskjellige funksjonene på fjernkontrollene dine "ser ut" (som infrarøde pulser). Når du har gjort dette, kan du lage en ny fjernkontroll på skjermen, der du legger inn de funksjonene du ønsker. Klikk på en knapp, og den infrarøde senderen gir fra seg det samme signalet som du tidligere lærte den. Men det mest interessante her er vel at du også kan sende ut signaler via diverse programmerings-språk, samt program som benytter ARexx. Dermed kan f.eks. SCALA selv slå på TV-apparatet før den starter å vise et script! Eller hva med å programmere Amigaen slik at du kan ringe opp via modem for å starte eller stoppe video-spilleren. Eller...

Bærbar Amiga....!?

Det har gått en del rykter om bærbare Amiga-modeller, uten at nyhetsredaksjonen til dags dato har sett noe til disse. Commodore er taus som en østers angående dette, men fra Canada meldes det at Newer Technology holder på med to bærbare Amiga-modeller. Model 10 er basert på en vanlig 7.16MHz 68000-prosessor, har 2MB intern hukommelse (utvidbar til 8), intern diskett-stajon og monokrom LCD-skjerm. Det er blant annet plass til intern harddisk. Den andre modellen skal visstnok være en 24MHz 68030-modell, men denne gjenstår det fremdeles mye arbeid på. Det blir spennende å se om disse produktene blir såpass ferdige at de havner i butikkene.

Kreativitets-prisen til Digital Vision!



Mr. Digital Vision himself, den dynamiske Jon Bøhmer, oppnår stadig større suksesser. Til tross for dette holder han fast på sine lunch-tradisjoner.

På den store messen Software '92, som ble arrangert på InfoRama ved Oslo i begynnelsen av februar, fikk Digital Vision overrakt Kreativitetsprisen 1991. Produktet som gjorde utslaget heter selvfølgelig Scala, og prisen lyder på hele 100.000 kroner!

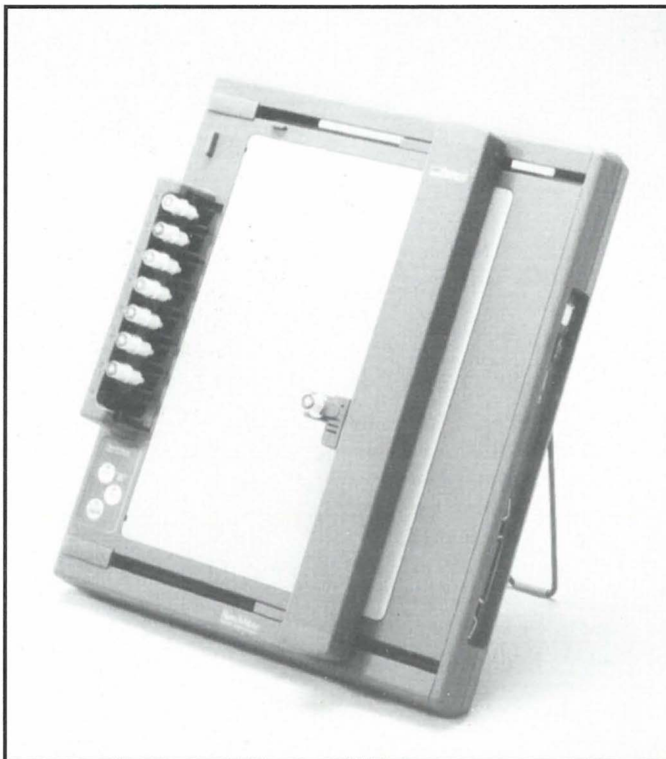
av Øyvind Skogvoll

Det var hele 25 firma som konkurrerte om denne utmerkelsen, og det var mange krav som måtte oppfylles. Produktet måtte være godt og orginalt, det måtte være produsert i 1991, man måtte vise til gode referanser, kompetanse, markedsføring, osv. osv. I juryen satt Den Norske Dataforening, Norges Eksportråd og NTNF, og premiebeløpet på 100.000 kroner skal fortrinnsvis benyttes til internasjonal markedsføring.
Det er ekstra moro for oss som har Amiga at nettopp Digital Vision stakk av med prisen rett foran nesa på hele den "tunge" og "seriøse" delen av bransjen. Et mer håndfast bevis på at Amiga ikke bare er et leketøy er vel vanskelig å framskaffe. Vi bukker dypt og ærbødig, og gratulerer alle hos Digital Vision A/S med utmerkelsen!

Sketchmate

Roland, der må betragtes som førende, når det gælder plottere, har netop kastet et nyt produkt på markedet, nemlig Sketchmate, en kombineret plotter/ folieskærer.
"Dyret" klarer op til A4-format og kan rumme 8 penne i op til 32 farver.
Folieskæring kan foretages i både vinyl og strygefolie.
Sketchmate ser interessant ud, men lider dog af en afgørende mangel: Den understøtter PC, Mac, At..i og Amiga, ifølge det fremsendte materiale dog kun Aegis Draw og DynaCad.
Sketchmate koster d.kr. 4.500 ekskl. moms. Yderligere oplysninger fås hos

Roland Digital Group,
tlf 009 45 31 95 36 22



Roland Scetchmate, en kombinert plotter/folieskjærer.

Fusion

Det amerikanske softwarehus New Horizons, dem med ProWrite osv. har overtaget et andet velkendt softwarehus: Central Coast Software, vel nok mest kendt for Quarterback (et fint harddisk backup program) og Quarterback Tools (en veritabel værktøjskasse. New Horizons gør meget for at stabilisere deres produktlinie og med denne tilvækst, er den i alt fald ikke blevet mindre seriøs.

The Sun is Rizing...

eller rettere: SunRize Industries, bedst kendt for deres middelmådige sampler Perfect Sound, sigter nu på et mere professionelt orienteret marked.
2 nye sampler-kort til Amigaen er på vej og kan godt blive et spændende bekendt-skab, hvis man kan regne med firmaets lovprisninger. AD1012 (et 12-bits kort) og AD1016 (rigtigt gættet, et 16-bits kort) er de relativt anonyme navne på produkterne, der for 12-bits kortets vedkommende bl.a. byder på SMPTE koder, justerbart lowpass filter og meget andet. 16-bits kortet tilbyder bl.a. 8 x oversampling, digitalt I/O til sammenkobling med DAT og CD, Midi I/O og naturligvis SMPTE koder.
Begge samplerkort sælges sammen med Sunrize's editeringsprogram "Studio 16". Sunrize kommer samtidig med version 3 af deres Perfect Sound 8 bits sampler og et nyt 8 bits sampler-editeringsprogram Audition 4, der ubeskedent loves at vise Audiomaster III baghjul.

TakeAway Shop

Commodore computere til absolutte discount-priser er nu en realitet. En række Commodore Business Centre i Danmark har, i samarbejde med Commodore, startet disse "butikker-i butikken".
Hvor de forskellige Commodore Business Centre sælger færdige løsninger med fuld support, er TakeAway Shop et prisbilligt alternativ til de computer-kunder, der i forvejen ved hvad de vil have og er i stand til at sætte en løsning sammen selv. Køber du således computer i en af TakeAway-butikkerne får du absolut ingen support eller vejledning, til gengæld får du din computer til en afgjort lav pris. Kampen om kunderne i databranchen er benhård. Så hård at priserne nærmest er ved at blive urealistisk lave. Dette kommer naturligvis kunderne tilgode. At Commodore og en række forhandlere er sprunget med på vognen, vil AmigaForum absolut ikke beklage, men tvært imod ønske held og lykke med.

Ny Commodore forhandler

Kort efter at Mørcom Data gik neden om og hjem, har en ny Amiga-forhandler på Sydsjælland meldt sig på banen. Amiga & DTP-Centeret, der er autoriseret forhandler, styres af Gunni Grahn, der kommer fra, ja netop, Mørcom Data's Amiga-afdeling. Gunni Grahn er en erfaren Amiga-mand og mon dog ikke han får rigeligt at lave. Det er helt sikkert at Amiga & DTP-centeret kommer til at udfylde det hul der blev efter Mørcom.
Sydsjællændere og andre interesserede kan finde Amiga & DTP-centeret på flg. adresse:
Runddyssen 24, 4700 Næstved
Tlf. 55 77 38 28
Fax: 55 77 32 42

Reader's Digest ?

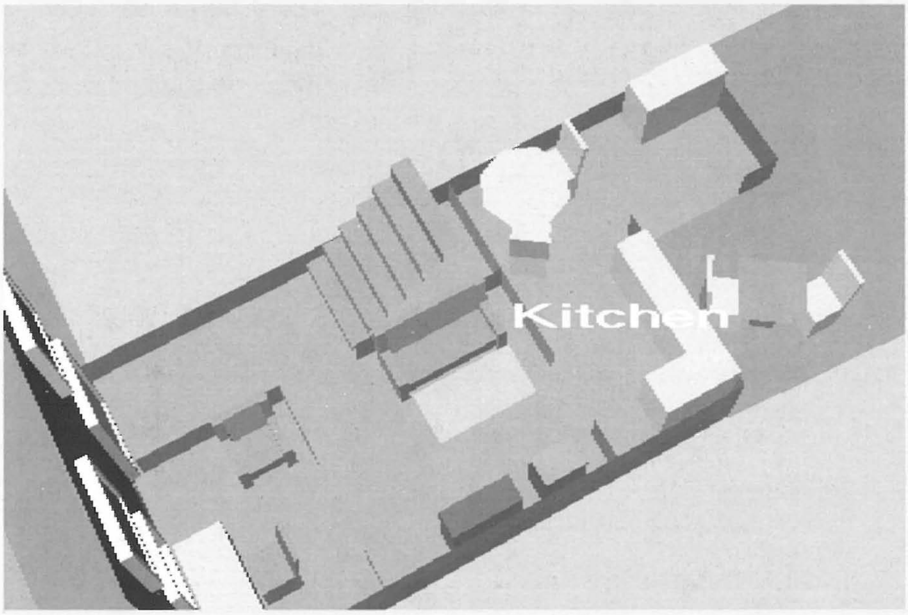
Nej, nej.... vi er ikke ved at skifte genre, men vil derimod opfordre læserne til at indsende artikler, kommentarer og lignende uopfordret. Den danske redaktion ser naturligvis gerne at vi bliver druknet i gode manuskripter. Du bestemmer selv indholdet, teksten skal blot være sober og saglig. Vi vil bringe så mange artikler m.v. som muligt, men må forbeholde os ret til at forkorte artikler og andre indlæg i rimeligt omfang. Materiale foretrækkes indsendt på diskette. Hvis du ønsker disketten returneret, bedes du vedlægge svarkuvert, ellers kan vi ikke påtage os at returnere den til dig.

AmigaForum /Dansk Redaktion
Egeskov 25, Stestrup
DK4360 Kirke Eskilstrup,
Danmark

Kabel A500Plus - Multisync

En av fordelene med de nye grafikk-kretsene som blant annet brukes i den nye Amiga 500 Plus, er at de har noe som kalles "productivity mode". Dette medfører at de kan sende ut et videosignal med så høy frekvens at du kan få fram et flimmerfritt 4-fargers høyoppløsningsbilde på en muktisync-skjerm. Du som har prøvd å bruke "Hires-Interlaced" i f.eks. DeluxePaint med en vanlig 1084-skjerm, vet at skjermbildet da rister ganske voldsomt. Bildet fra 500 Plus er imidlertid helt stødig, men de programmene du bruker må ha støtte for "Productivity Mode" for at det skal virke. Under Workbench 2.0 (som følger med A500 Plus), er det meget enkelt å veksle mellom forskjellige oppløsninger, og alle program som kjøres på Workbench-skjermen vil uten videre virke. Multisync-skjermer kan ikke benytte den samme skjermkabelen som A1084, men nå har Jotec lagd en overgang som lar deg koble til denne typen skjermer. Kabelen kan kjøpes hos de fleste Amiga-forhandlere i Norge.

Voksenopplæring med Amiga på NRK!



Det første Arbeiderpartiregjeringen gjorde da den tiltrådte, var å bestemme seg for å satse på voksenopplæring gjennom NRK. Den 14. september startet en gigantisk serie på 48 program som skal sendes over to år. Et av nøkkelelementene i denne produksjonen er en Amiga. Serien er produsert av Mørland Produksjon, og vi har tatt en prat med Lars Jørgen Mørland.

av Øyvind Skogvoll

Økonomisk fordel

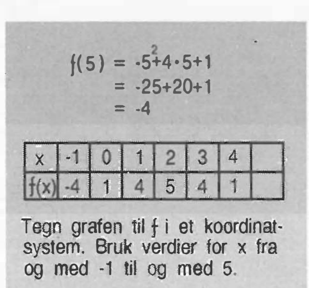
- Da vi skulle sette i gang, så vi tidlig at behovet for datagrafikk i denne serien ville bli svært stort. Vi vurderte forskjellige alternativ, og fant ut at den beste løsningen ville være å lage grafikken selv. Å kjøpe slike tjenester koster ofte svært mye. Vi valgte å satse på Amiga, da denne maskinen har et meget godt utvalg av god programvare til nettopp video og grafikk. I utgangspunktet stod vi på bar bakke, og hadde ikke så veldig store ambisjoner. Men utstyret og programmene hadde flere muligheter enn vi regnet med, så etterhvert har vi gjort mer ut av det.

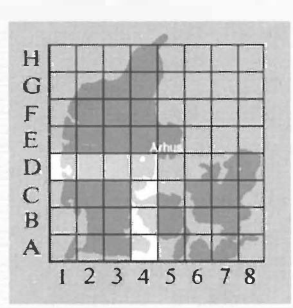
Allsidig

- I hvilke sammenhenger bruker dere grafikken?
- Til det meste! Innenfor matematikk viser vi f.eks. grafer, i geografien bruker vi kart, og i engelskundervisningen viser vi ord og setninger. Hovedsaklig benytter vi programmene Deluxe Paint, SCALA og Broadcast Titler 2

Effektivt

- Siden vi lager all grafikken selv, går ting raskere enn om vi hadde brukt eksterne folk til dette. Det går raskt å korrigere eller tilpasse ting, noe som medfører at vi jobber mer effektivt. Dette er en meget stor produksjon med mange biter som skal passe sammen. Amiga passer ihvertfall perfekt!





Amiga 500 akselleratorkort

Det begynner etterhvert å komme en del lekkerbiskener for Amiga 500-eiere. Siste nytt er GVP's A530HD8 Turbo, som i prinsippet er GVP's combo-kort (testet i dette AmigaForum) i Amiga 500-versjon. Prisen har vi ikke fått vite enda, men dette kommer til å bli et råskinn! En Amiga 500 med massevis av 32-bits RAM og 240MB harddisk er så absolutt en ulv i fåreklær, og det blir spennende å se hva prisen blir.

Ny GVP-sampler

GVP kommer med en rimelig 14-bits sampler for Amiga. Denne heter DSS-14, og kommer til å ha en meget fornuftig pris. Som kjent er de fleste andre samplere til Amiga kun 8-bits, men denne lydkvaliteten er ikke så veldig god. En god 14-bits sampler vil ha en lydkvalitet som kan sammenlignes med CD-lyd, så det blir spennende å se hva DSS-14 vil koste og hvor god den er.

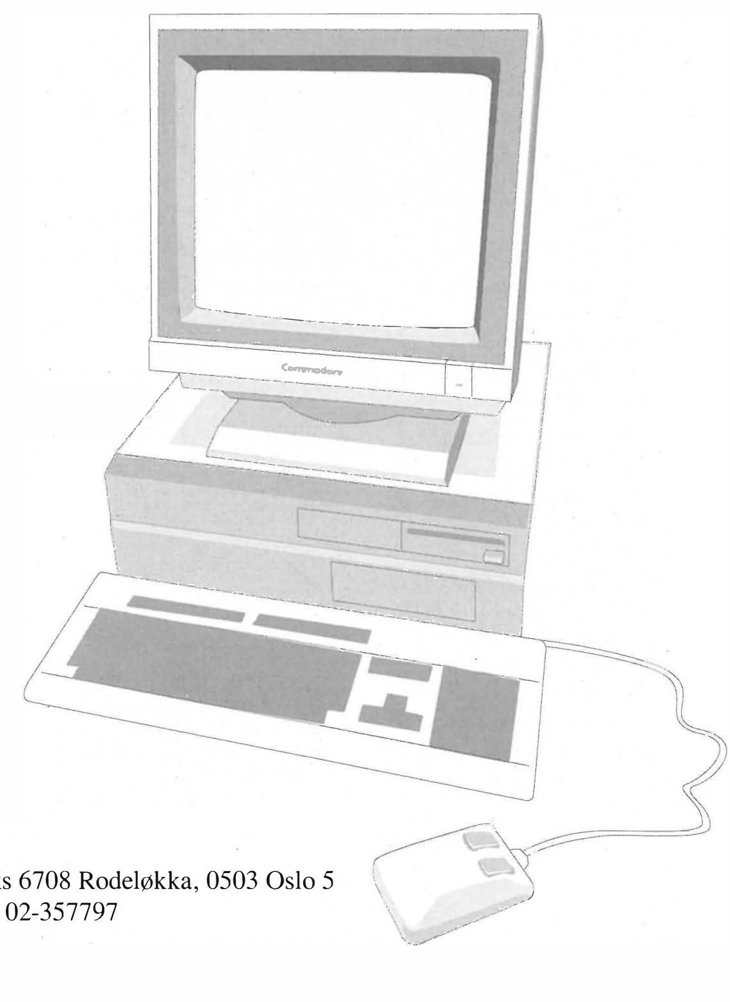
Impact?

De av oss som kastet oss over Amiga 1000 med en gang den dukket opp, husker kanskje et program som Aegis (nå oppkjøpt av Oxxi) skulle lansere. De var snakk om et "Business Graphics" presentasjonsprogram som skulle blåse sokkene av alt annet, og programmet bar det løfterike navnet "Impact!". Dessverre var produktet alt annet enn supert, og det forsvant raskt fra alle prislister.
Nå har imidlertid Oxxi lansert et nytt program (videreutvikling av Impact?) som har fått navnet "Presentation Master". Og dette er et program vi gleder oss til å ta i bruk! Fra programmets vaskeseddel siterer vi følgende opplysninger: Interaktivt diasshow med over 40 overblendingsfunksjoner (Scala-konkurrent?), vektorbasert tegneprogram med objektgruppering, ellipser og bezierkurver (som i Professional Draw), genererer en mengde

FAMO

Din Amiga Partner

NORGES STØRSTE UTVALG AV AMIGA-UTSTYR OG PROGRAMVARE FOR PROFESJONELLE BRUKERE!



Vi leverer blant annet:
Electronic Design og Neriki Genlock,
Impact Vision 24,
Art Department Professional,
Real 3D, SCALA,
Broadcast Titler,
AIR-link, InfoChannel,
Golden Image håndscanner,
VideoDirector m.m.

Vi tilbyr også mange tjenester
blant annet utkjøring av
24-bits dias med Polaroid CI-3000

Kontakt oss!

FAMO

Københavngt.15, Postboks 6708 Rodeløkka, 0503 Oslo 5
Telefon 02-381205 Fax: 02-357797

forskjellige grafer, søylediagram og kakediagram m.m., skyggeeffekter, omriss og trinnløs rotasjon. Programmet kan benytte 16.7 millioner farger (24 bits), og inneholder Pantone fargekart. Du kan ta utskrift via Postscript, lage forstørrelser, og ta prøveutskrift i gråtoner. Vi håper vi får testet dette programmet i neste AmigaForum! Prisen på kroner 2.700,- + mva. indikerer at denne pakken neppe kommer til å bli allemanseie. Norsk importør er AS Resto, tlf. 02-651010.

Håndscanner

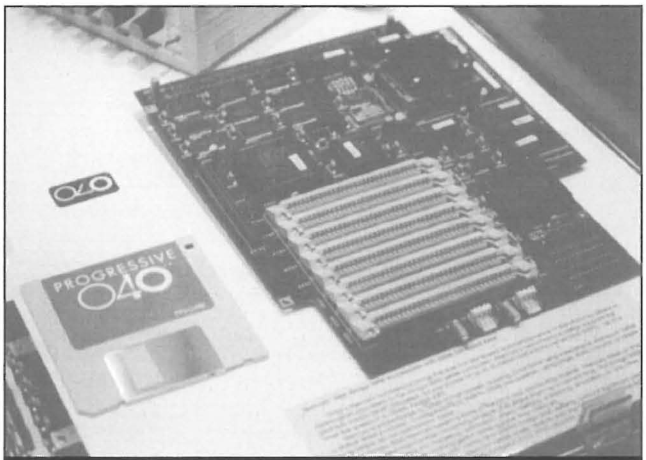
Omsider har det dukket opp rimelige håndscannere i Norge. FAMO har begynt å importere Golden Image gråtonescanner, som leveres komplett med scannerprogram og tegneprogram. Bredden på scanningen er 105 mm, men ved å foreta et såkalt "multi-scan" kan man ta helt opp til 300 mm. I programvaren kan du velge å scanne med opp til 64 gråtoner. Du kan justere kontrast og oppløsning (max 400 punkter pr. tomme).
Det medfølgende tegneprogrammet heter Touch-Up, og har i tillegg til de vanlige funksjonene også splines og "bezier-kurver". Den koster kr. 3000,- + mva, og importeres av FAMO, telefon 02-381205.

Video Toaster

som fremedeles ikke er "blitt med i Europa" (for å bruke en forslitt politikerklisjé), kommer nå med ny programvare. Massevis av nye overganger med en bedre kvalitet, en haug av nye funksjoner i LightWave (3D-modellering og animasjon), pluss diverse annet snadder. Den eneste grunnen til å ønske at man var amerikansk statsborger er blitt mye bedre, samt $900 dyrere.

Desktop-duellen

Gold Disk's Professional Page og Soft Logik's PageStream kjemper stadig videre. Den nye Professional Page 3.0 nærmer seg raskt. Nå skal dette programmet blant annet kunne bruke Adobe type 1 skrifttyper, og du har en innebygd "hotlink" mot Professional Draw (som også kommer i ny versjon). Dessuten er fargeseparasjonen forbedret, og man har fått en sårt tiltrengt "angre"-funksjon. I mens blotter PageStream 2.2 sitt behårede bryst, og skryter av 600 skrifttyper (Adobe type 1), hotlinks, tekstbehandling og et nytt vektorbasert illustrasjonsprogram med navnet Art Expression. Disse programmene stjeler stadig flere fikse funksjoner hos hverandre, så om to år er de sikkert helt identiske!



Progressive Peripherals viste på Köln-messen sitt 25MHz 68040-kort for Amiga 3000. Legg merke til 68040-prosessoren (øverst i høyre hjørne), som er blitt forsynt med en egen kjølevifte!



Then we take Berlin...

Når du planlegger årets utenlandsturer, bør du notere datoene som står på bildet ovenfor. Det er årets Amiga-messer i henholdsvis Berlin og Köln. Treffes vi?

RAM-tørst?

Sitter du der med en Amiga 3000 med 18MB RAM og blir stadig plaget av "Out of Memory"-meldinger? Kanskje et ikke så veldig utbredt problem, men de som er alvorlig plaget kan nå løpe til butikken og rive med seg et 64 MB RAM-kort produsert av Progressive Peripherals & Software i USA. Hva herligheten koster vites i øyeblikket ikke.

Syltetøy?

Har du ønsket deg et orkester som spiller slik du vil? Musikkprogrammet SuperJam fra Blue Ribbon Soundworks er en slags hyper-super-ultra-avansert utgave av "Instant Music" som kom i 1986. Kort fortalt inneholder programmet en mengde "band", som spiller "komp" i forskjellige stilarter. Du kan også selv sette sammen nye band og rytmemønstre etter eget forgodtbefinnende. Programmet kan kompe "live" mens du spiller hovedtemaet, eller det kan legge akkompagnement på en allerede komponert melodi. SuperJam! har full MIDI-support, og kan også spille opp til 16 lyder samtidig (ja: samtidig!) på Amigas fire lydkanaler. Pris i USA er rundt $100, norsk importør er ikke kjent. SuperJam! blir testet i neste AmigaForum.

Exit GT-4000

Jotec A/S melder at lillebroren til Epson GT-6000 ikke produseres lengre. Epson GT-4000 var et rimeligere alternativ for de som ønsket seg et A4 fargescanner, og den hadde en oppløsning på 400 punkter pr. tomme. Vi lyser fred over dens minne.

Amiga-orakelet

Hvis du har problemer med din Amiga, og du ikke klarer å løse disse selv, kan du ringe Arco Support på teletorget, telefonnummer 020-70043. Tjenesten koster for tiden 8,91 pr. minutt, og du kan spørre om nesten hva som helst (bare det har med Amiga å gjøre). Tjenesten er imidlertid mest rettet mot hardwareproblemer, Workbench, DOS og de mest brukte nytteprogrammene.

Virtual Reality

betyr i praksis noe sånt som "kunstig virkelighet", og det har etterhvert dukket opp en del innretninger som skal gi deg følelsen av å bevege deg rundt omkring i et kunstig landskap.



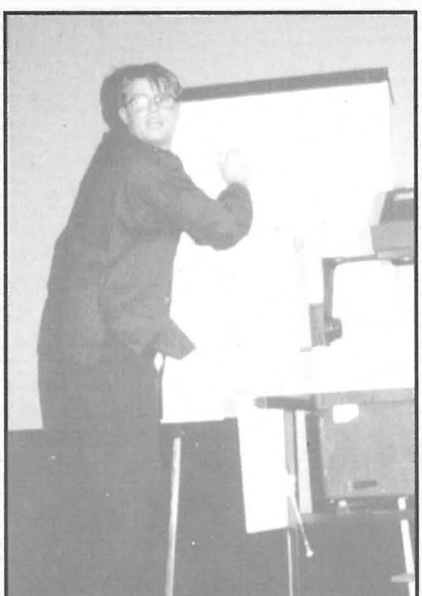
Denne flysimulatoren, som ble vist under Amiga-messen i Köln i høst, er ganske fet. Du har en spesiell hjelm med innebygde TV-skjermer, og hjelmen registrerer hodebevegelsene dine. Dette gjør at når du beveger hodet, endres synsretningen på grafikken alt etter dette. For å se hva som befinner seg til venstre for flyet ditt, snur du ganske enkelt hodet til venstre. Men... grunnen til at vi tok med dette bildet, var egentlig at ved siden av den "spacede" konstruksjonen stikker det fram et tastatur. På tastaturet står det "Amiga"...

Fjorårets Amiga Symposium kan vel for de som kjenner til arrangementet trygt karakteriseres som svært gammelt nytt. Men da det sist høst var heller tynt med Amiga-publikasjoner som tok for seg dette arrangementet, velger vi å bruke tre sider på det. Ta det som en oppmuntring til et evt. nytt arrangement! Symposiet samlet rundt 150 "high-end" Amiga-brukere fra hele landet. Det som året før var en intim seanse på Strand Restaurant hadde i år flyttet til konferansesalene på InfoRama i Sandvika ved Oslo. En litt mer høytidelig ramme, men den personlige og uformelle tonen fra året før ble likevel tatt vare på.

ASO

AMIGA SYMPOSIET I OSLO 21.-22. SEPTEMBER 1991

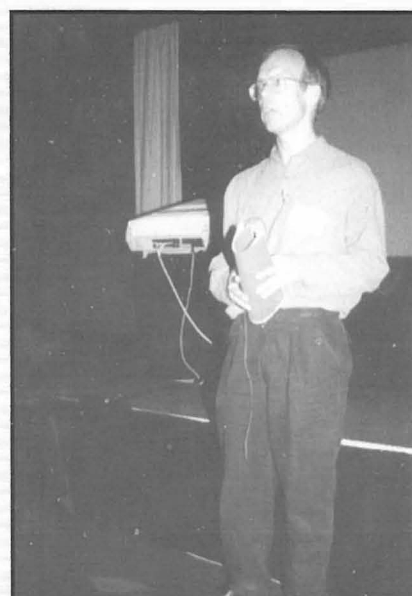
tekst & foto
Øyvind Skogvoll



En svett lektor Evensen (alias Jon Bøhmer) innledet symposiet med et foredrag om moderne presentasjonsteknikk.



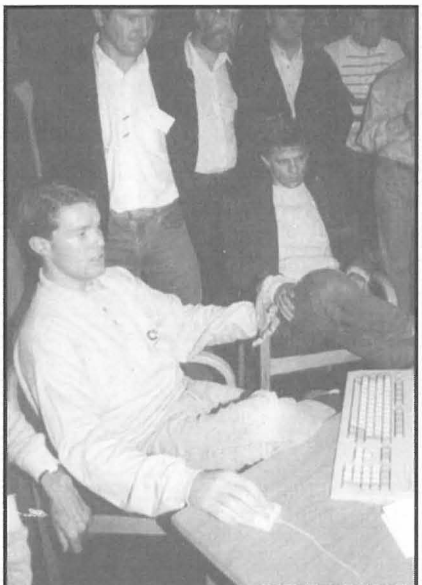
Espen Beranek komponerer musikken på symposiet. Mange gikk rundt og nynnet på tittelmelodien!



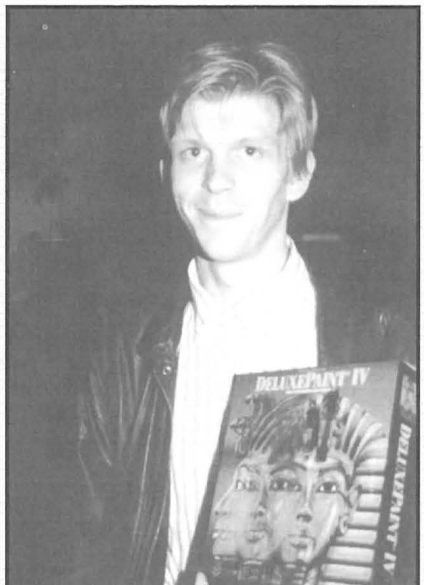
På Steigan fra Cappelen forteller om CAPLEX for CDTV, mens tusen scannede bilder ruller over storskjermen.

Uansett hva folk sier - det *finnes* mennesker som bruker Amiga til noe annet en spill og demo-programmering. Beviset på dette er blant annet fjorårets Amiga-symposium i Oslo, som er oppfølgeren arrangement på Strand Restauant i 1990. Er vi i ferd med å få et årlig arrangement? Bak opplgget står en gjeng med ukuelige Amiga-entusiaster, og det ligger et enormt arbeid bak et slikt arrangement. Commodore Computers sponser et pengebeløp og diverse premier, samt at de presenterer nyheter og stiller seg lagelig til for hogg i paneldebatten.

Før årets symposium ble det diskutert om hvor nivået skulle legges. Heldigvis ble terskelen også i år lagt passelig høyt, slik at de fremmøtte skulle ha et best mulig utbytte. Å delta på det to dager lange arrangementet kostet også i år 750 kroner, inklusive middag, diverse kaffeservering og T-skjorte. Og det synes selv ikke en fattiglus som meg er dyrt!
Undertegnede og Atle Røijen var eneste representanter fra pressen, med unntak av Eirik Gulbrandsen fra Computerworld

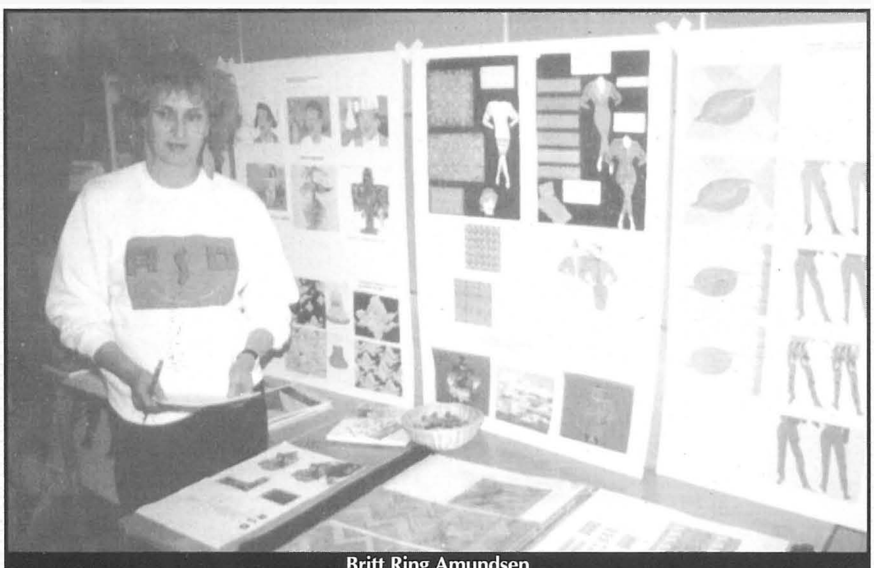


Jon Bøhmer demonstrerer SCALA, noe han så absoulutt skulle ha gode forutsetninger for å gjøre...



Douglas Jacobsen fra Nimar frister oss med den siste versjonen av Deluxe Paint.

Norge, som stakk innom på søndag.
Bjørn Rybakken hadde litt problemer med å introdusere lektor Evensen, som skulle åpne symposiet med et foredrag om moderne presentasjonsteknikk. Evensen hadde på seg en trådløs mikrofon, og over høyttaleranlegget fikk publikum skildret et inne i et Amiga-show signert Rybakken og Beranek. Mens jeg sitter der prøver jeg å forestille meg hvordan åpningen av et PC-symposium ville ha foregått.
Når musikken er ferdig, står logoen for årets symposium på lerretet. Stormende applaus! Årets konfransier, Britt Ring



Britt Ring Amundsen
- jordnær og praktisk Amiga-bruker og konfransiér

toalettbesøk med alle detaljer før han kom seg opp på scenen. Fikling med mikrofoner, meningsløse skisser på flipover og klassisk bruk av overheadprojektør ble demonstrert av Evensen alias Jon Bøhmer, før strømmen gikk og alt ble svart. Tilsynelatende. En dyp og brummende bass fyller lokalet, og en serie striper danser over widescreen-lerretet. Musikken bygger seg opp mot et klimaks, og plutselig er vi midt Amundsen fra Statens Lærerhøgskole, ønsker alle velkommen. Deretter går det slag i slag, og her følger en skildring av det jeg husker.

Tom Jahr presenterte CDTV, og viste hvordan denne nyskapningen kan brukes til både musikk og "multimedia". De som ønsker å vite mer om CDTV, kan bla et par sider utover i bladet.

Beranek viste 8- og 12-bits sampling på Amiga. Førstnevnte ble demonstrert med programvaren "Audition 4", som virket bra. Det mest interessante var imidlertid et 12-bits samplerkort og diverse programvare i beta-beta-versjon. Fet lyd, VU-metre på skjermen og muligheter for redigering lover bra for fremtiden.
Så gikk han igjennom Dr.T's historikk, forklarte "Multi Program Environment", og spilte deretter så publikums ører hang som våte grytelapper!

Bjørn Melbye hadde et innlegg om virus, og delte dessuten ut en diskett med virusprogrammet VScan (som er laget av nordmannen Arthur Hagen). Etter han fulgte EXEC's danske redaktør, Palle Bruselius, med en apell om å bidra til Erik Løvendahl Sørensens dusør-fond. Dette er penger som skal gis til den eller de som klarer å få sperret inne en virus-programmerer.

GVP "Professional Video Adapter" hadde over natten skiftet navn til "Impact Vision", og Svein og Geir Otto fra Famo viste fram dette kortet. Bortsett fra 24-bits slideshow og tegneprogram, var det vel muligheten til å kjøre video i et vindu på Workbench-skjermen som vakte mest oppsikt. Og at den leverte et *VGA-signal* med videobilde i vakte også en del mumling rundt om i salen.

Video Toaster, fremdeles i NTSC-versjon, ble også vist. Ingen visste noe som helst om når en eventuell PAL-versjon var klar, så alternativet for oss som ikke klarer å vente, er å emigrere til USA. Svein Ilseng refererte en test fra siste MacUser, der en mengde videoustyr til Mac var testet, og sammenlignet med Video Toaster. Konklusjonen var at det kun var én ting som gikk an å bruke - nemlig Video Toaster. Alt annet var bare leketøy.

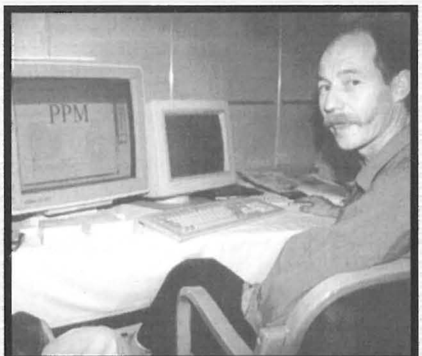
Terje Malja deklamerte ny versjon av AmigaVision, og at Kickstart & Workbench 2.0 snart ville foreligge i ROM. Han lettet også på sløret for Workbench 2.1, som blant annet vil inneholde norsk tekst, 70Hz skjermsupport, Postscript-driver, support for high density diskettstasjon, mulighet til å lese/skrive MS-DOS-disketter, samt skalerbare skrifttyper. Sistnevte finnes allerede med i den nåværende versjon 2.04, men i 2.1 vil også rotasjon være implementert.
Terje har en egen evne til å fullstendig overse spørsmål som han ikke vil eller ikke kan eller ikke har lov til å svare på,

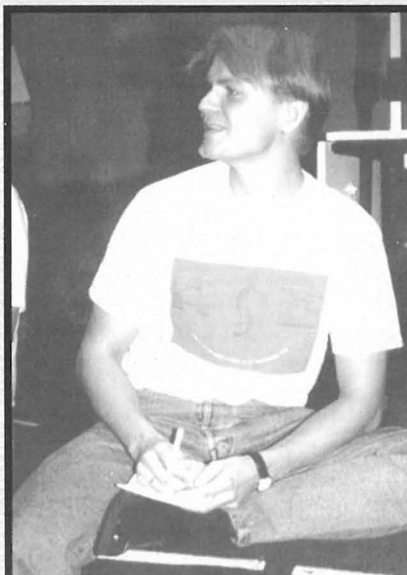
men mellom linjene fikk vi inntrykk av at det skjedde ting på både lyd- og grafikksiden...

Jon Bøhmer i Digital Vision er et talent når det gjelder å demonstrere SCALA, og trollbinde sitt publikum. Med klokkertro på sine egne produkter, krydret med syrlige og sarkastiske bemerkninger om "konkurrenter", fikk publikum se og høre hva Digital Vision er i dag, både nasjonalt og internasjonalt. Digital Vision har i dag avdelinger i en rekke land i flere verdensdeler, og det skjer mye spennende. Store deler av datapressen (og andre) har f.eks. totalt oversett det faktum at giganten Canon har bedt Digital Vision lage styringsprogramvaren til sine nye "Print Shops" for ION-brukere.
Bjørn Rybakken er en institusjon når det gjelder DPaint og design. Han viste en del av sine lekre animasjoner og tegninger, og ga oss en rekke nyttige DPaint-tips.

Lørdag kveld var det middag. Røkt laks, oksestek og iskrem smakte godt etter en lang dags reise gjennom informasjon, nyheter og show. Men det var enda ikke slutt! Etter at Bøhmer hadde lagd bakoversveis på publikum med å vise de nye overgangene og mulighetene i SCALA 2.0, startet konkurransen. Årets premie var en CDTV, og også denne gang var konkurransen en kombinasjon av loddtrekning, "bit-for-bit" og vanskelige spørsmål. Og spørsmålene kunne handle om alt fra Bugatti's 110-års jubileum til forhenværende utenriksministre i (den forhenværende) Sovjetunionen. Vinneren ble kåret ved en nytt bokstavspill utviklet av Basic-fantomet Rybakken (alle som fnyser av Basic bør ta en prat med Bjørn for å få oppklart en del misforståelser. I all ståheien oppfattet jeg ikke vinnerens navn, men vi gratulerer ihvertfall! Etter at konkurransen var over, ble det delt ut enda en CDTV etter en kjapp loddtrekning. Og det som skjedde etter dette, ble ikke nedtegnet.

Søndag var det Workshops innenfor video, SCALA, Real 3D, musikk, DtP, m.m. Mye jobbing rundt om i de forskjellige gruppene, og det var sikkert flere enn jeg som endelig fikk stilt rett spørsmål til riktig person. Dessuten dukket det opp en del nyheter. Blant annet viste Terje Krogdal fra TK Electronics et nytt grafikkort kalt DMI Resolver, med en oppløsning på 1280x1024 punkter. Du kan bruke 256 farger fra en palett på 16.7 millioner farger, og Terje kunne fortelle at flere programvarehus jobbet for å tilpasse sine produkter til dette kortet. Foreløpig var det kun et enkelt program for å vise bilder som var ferdig, og bildekvaliteten var så absolutt brukbar. Det gjenstår bare å se om det dukker opp programvare som gjør at man får brukt kortet til noe fornuftig.


Enda en Jacobsen som har begynt med import! Her er det den siste versjonen av PPM som vises fram.


Tom Jahr (Commodore) under seansen "Ryggen mot veggen". Hva skal CCN gjøre med proff-Amigaene?


Terje Malja med praktisk informasjon til Amiga-eiere, samt luftige formuleringer om hva fremtiden bringer.

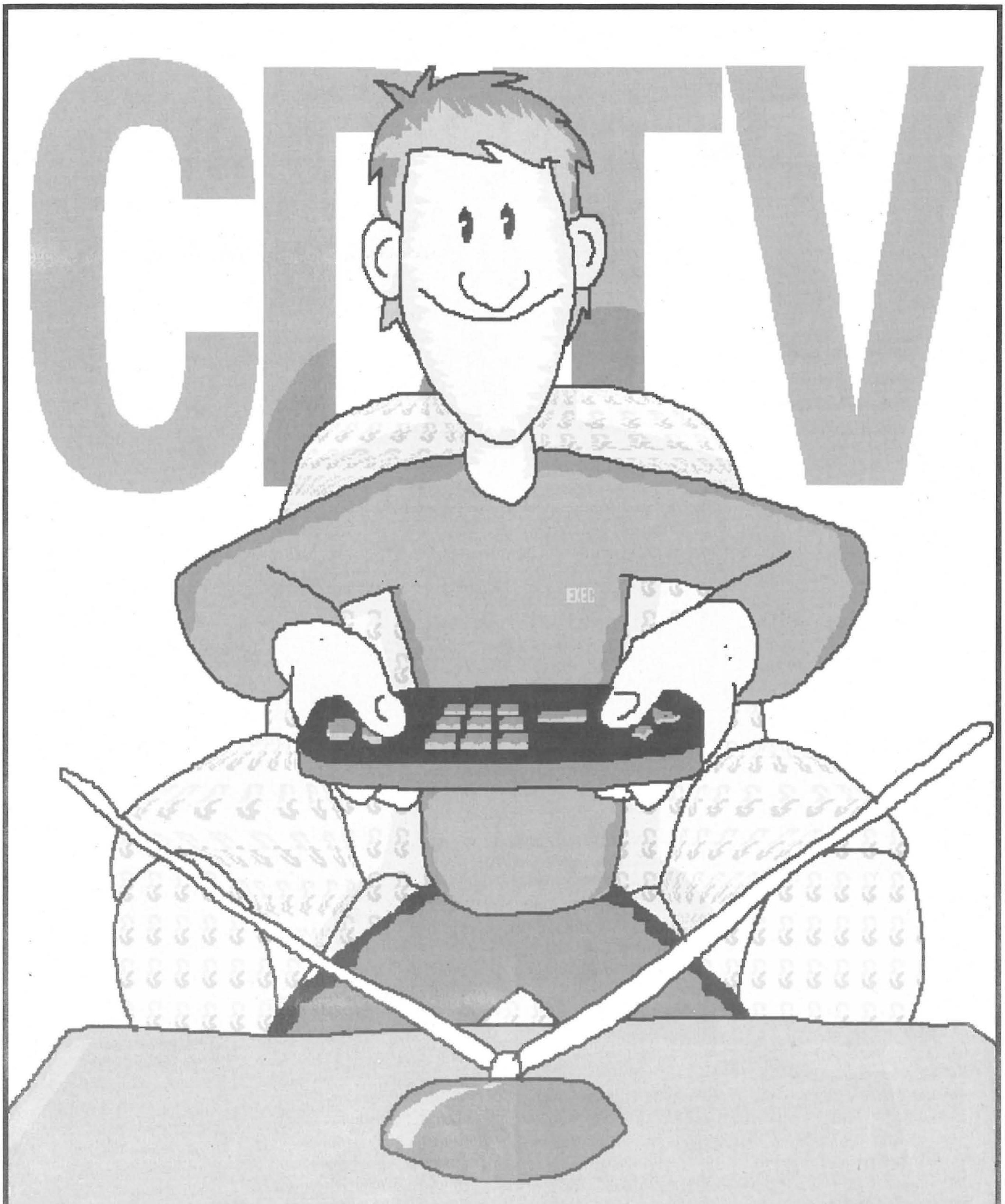
Den nye importøren ProComp Norge demonstrerte siste versjon av Publishing Partner Master. Dette DtP-programmet gir brukeren en rekke avanserte muligheter, og har altså nå fått en egen importør i Norge (tlf. 02-804172).

Sist på søndagens program stod debatten "against the wall", der blant annet Commodores manglende markedsføring av Amiga også i år ble bragt på bane. Etter en noe treg åpning haglet det med intrikate spørsmål, før debatten utviklet seg til en noe pinlig intermesso mellom firmaer som muligens kunne ha hatt et kommersielt utbytte av symposiet. Hva så? Skal det ikke være lov å fortelle at man selger Amiga-relaterte produkter? I så fall blir de kunn vi som bruker Amiga som taper på det.

Det er utrolig stimulerende å kunne tilbringe to hele dager sammen med mennesker som er levende opptatt av Amiga og dens mange muligheter. Og på et Amiga symposium, består ikke deltagermassen av en mengde dresskledte herrer som diskuterer databaser og nettverk, og samtidig fryder seg over at Windows 3.0 er kommet slik at de tror kan gjøre det samme på en PC som på en Amiga. Folk i alle aldre og av alle kjønn, med vidt forskjellige interesser og idéer møtes i uformelle omgivelser til gjensidig nytte. Det er en helt spesiell stemning som jeg tror andre brukermiljøer har problemer med å skape.

Til slutt vil jeg på vegne av alle som var der, takke gjengen som planla og gjennomførte symposiet. Det er et enormt arbeide som ligger bak, men det er verd hver kalori!
PS - treffes vi til høsten?

ASO



I fjor høst ble Commodore CDTV lansert på markedet. Nå har den vært på markedet noen måneder, og vi skal se litt på hva CDTV er, og hva som har skjedd siden lanseringen. Blir det suksess eller fiasko for Commodore?

Gammel teknologi -nytt produkt

av Øyvind Skogvoll

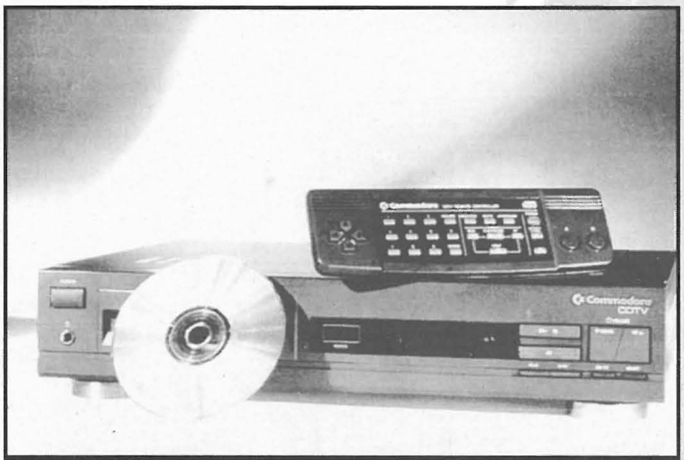
CDTV er Commodores joker i den store multimedia-kabalen som verdens store dataleverandører nå begynner å legge. Produktet er basert på "vanlig" Amiga-teknologi, parret med CD-ROM og diverse garnityr. Det er nå kommet mange CDTV-titler; noen gode, noen dårlige, og en hel haug med ting i mellomsjiktet. Konkurrentene har kanskje et lite teknisk forsprang, men mangler CDTV's mangfold og mengde når det gjelder titler. Hvem blir sittende med svarteper?

CD-ROM

Hovedelementet i CDTV-teknologien er "CD-ROM". Denne forkortelsen står for "Compact Disc Read Only Memory", og er et navn på CD-plater som inneholder informasjon som kan leses av en datamaskin som er tilkoblet CD-spilleren. Det gunstige med CD-plater er at de kan romme en stor mengde informasjon; nesten 600 Megabytes. Det er like mye som det er plass til på 700 vanlige Amiga-disketter!

Bill Gates spår om fremtiden

Bill Gates, sjef for Microsoft, uttalte for et knapt år siden at omsetningen av CD-ROM produkter ville ta av i løpet av de neste 12 månedene. Kanskje hadde han da CD-ROM i forbindelse med vanlige PC'er i tankene, men faktum er at det ikke har skjedd særlig mye på dette området i løpet av det siste året. Ihvertfall ikke noen revolusjon. Noe av grunnen til dette kan være at det blir alt for dyrt for folk flest. Du bør minst ha en PC med 80286-prosessor, 2MB hukommelse, harddisk og VGA-skjerm. Så må du ha en CD-ROM leser med tilhørende lyd-moduler og programvare. Og når bare CD-ROM-leseren koster minst 6000 kroner, er det kun de pengesterke og teknologisk kravstore som har muligheten til dette. Det finnes heller ikke så mange kommersielle titler tilgjengelig, og de få som finnes er dyre. Tok Bill Gates feil?



Her ser du selve spilleren og fjerkontrollen. I tillegg til "Welcome"-disken, som blant annet inneholder brukerveiledningen, får norske kunder CAPLEX på kjøpet.

CDTV er ikke en datamaskin..?

Selv om Gates aldri har tatt ordet "Amiga" i sin munn, kan kanskje CDTV sørge for at hans spådom blir sann. CDTV er en forkortelse for "Commodore Dynamic Total Vision". En mesterlig konstruksjon, for jeg tipper at folk flest tolker forkortelsen som en kombinasjon av ordene "CD" og "TV". Men navnsettingen er et meget viktig del av profilering av CDTV: Det er en CD-spiller. Punktum. Ordene "datamaskin" eller "computer" er fjernet, og "program" kalles "titler". Alt prat om teknikk, prosessorer, RAM og MHz finner du heller ikke. Likevel vil nok de aller første som kjøper CDTV være 1) Amiga-freaker som skal ha *alt*, eller 2) velbeslåtte ungkarer som ønsker å imponere andre.

Hvor i svarte er brukerveiledningen?

En gjennosnitts CDTV-kunde vil nok sikkert klare å pakke ut og koble opp en CDTV like enkelt som han/hun pakket ut og koblet ut videospilleren sin. Strømledning, antenne inn/ut og phono lydutganger er kjente ting for folk flest. Fjernkontrollen er av praktiske årsaker i breddeformat.

Adrenalinmengden vil kanskje stige et par hakk når man febrilsk begynner å lete etter den lekre bruksanvisningen, og kun finner en liten folder som beskriver selve oppkoblingen av CDTV. CD-ROM er en direkte konkurrent til bøker, og hva er vel da mer naturlig enn at dokumentasjonen ligger på den medfølgende CD-platen med det oppløftende navnet "Welcome". Men før vi slår på CDTV, la oss gjøre kål på garantien ved å skru den opp og ta bilder av innmaten.

Gamle kjenninger i nye omgivelser

CDTV består teknisk sett av en CD-spiller som har fått besøk av en Amiga 500 med 1MB RAM. I tillegg er den forsynt med MIDI inn/ut, TV-modulator og et par utvidelsesspor, samt et spor for "kredittkort-RAM" i fronten. Ikke noe av dette er særlig nytt eller revolusjonerende, men summen er en boks med et stort potensiale. De som er på fornavn med Amiga-brikkene, vil finne både Paula, Denise, Agnus og Gary der. Det eneste som er nytt i selve Amiga-delen er at ROM-brikken er dobbelt så stor (512K i stedet for 256). I tillegg til Kickstart 1.3 inneholder den programvaren som styrer CD-avspillingen og

diverse snadder som vi skal komme tilbake til senere.

Straight to the Top

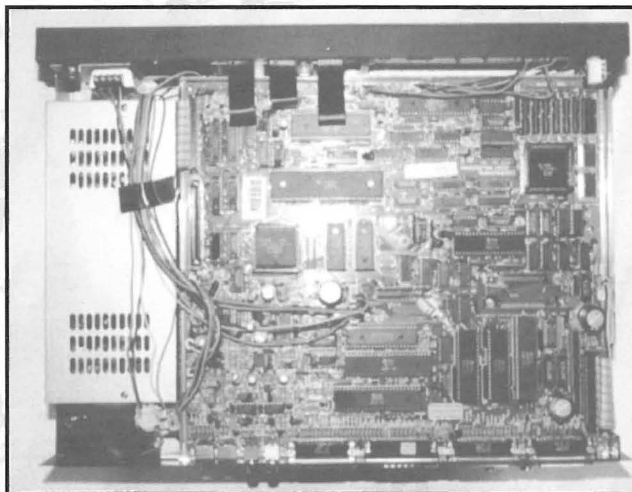
Vi skynder oss å skru på lokket og lime "Removing this label voids your warranty"-lappen på plass igjen. CDTV plasseres i veggseksjonen og kobles til TV, antenne og forsterker. Power-knappen trykkes inn med en skjelvende finger. TV-apparetet, som er innstilt på kanal 36, blinker til i grått og hvitt, og i andektig stillhet har vi dermed for første gang opplevd en CD-spiller som "booter". Etter få sekunder kommer et fargesprakende, men samtidig klassisk vakkert bilde fram på skjermen. En CD-plate reflekterer en laserstråle, slik at det oppstår en CDTV-logo som roterer majestetisk på en bakgrunn som hensetter tankene til en solnedgang i California. Bildet er krystallklart og har ingen ting å gjør med det lodne og bølgende bildet man ofte får på en A500 med modulator. Først har vi lyst til å spille litt musikk. CDTV har ikke en "OPEN/CLOSE" knapp som gjør at en skuff med plass til platen kommer glidende fram. I esken fulgte det med en "caddie" (på norsk: etui) som platen må legges i, før den puttes inn i en åpning i fronten. Tungvint, kanskje, men de som er vant til CD-ROM kjenner seg umiddelbart igjen. Det sies at støv og feilsporing blir et langt mindre problem med en slik løsning. La oss håpe det stemmer. Det er kanskje litt tungvint, of fremtiden vil forhåpentligvis bringe bedre løsninger. Tom Waits' "Big Time" legges i caddie'n, og forsvinner inn i CDTV. Bildet på skjermen går over i svart, og et nytt bilde dukker opp. En serie knotter og digitale tall-display dukker fram på skjermen. Her kan du starte, stoppe, spole og utføre det en vanlig CD-spiller er i stand til. Med pilknappene på fjernkontrollen velger du hvilken funksjon du skal utføre, og med A-knappen (tilsvarer venstre musknapp) aktiviserer du valget. Du kan også utføre de viktigste funksjonene (play, pause, søking) direkte fra fjernkontrollen eller CDTV's betjeningspanel.
Hvis du trykker på "ESCAPE"-tasten på fjernkontrollen, kommer det fram en "Preferences"-liknende skjerm der du kan bestemme klokkeslett/ dato, skjerm-posisjon, klikkelyd av/på, interlace og tid før skjermen blankes. Det siste betyr at den vanlige menyskjermen etter en viss tid uten trykking på fjernkontrollen fades ut i svart, og en roterende CDV-logo i alle regnbuens farger kommer fram og spretter rundt om på skjermen.

CD-plater med grafikk

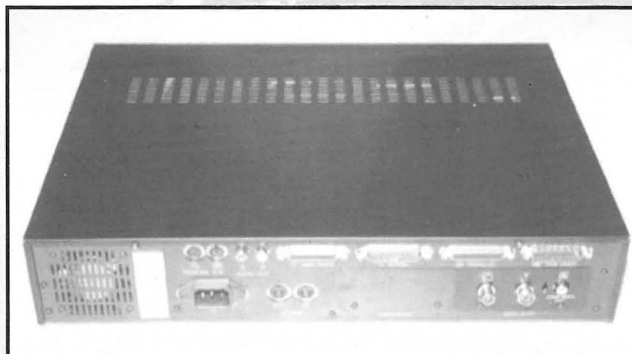
CD+G er en standard som gjør at CD-platene også kan inneholde grafikk. Det er nå 50-60 plater som benytter denne muligheten, deriblant "Behind the Mask" fra Fleetwood Mac. Når du velger denne muligheten i menyen, får du se en serie digitaliserte bilder og sangtekster som minner litt om et vanlig lavoppløsningsbilde. Bildene skifter på forskjellige måter, men man går fort lei. Ihvertfall gjorde jeg det, noe som kan skyldes at jeg ikke digger Fleetwood Mac så veldig. Kanskje har det noe med navnet å gjøre ("...Mac").

Det suser i sivet

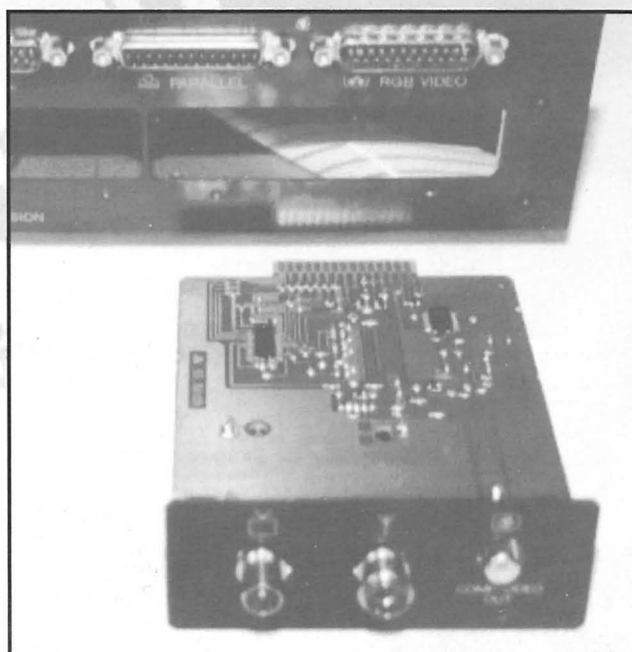
Illusjonen om at CDTV er en CD-spiller og ikke en datamaskin, brister når du demper volumet på musikken. Da hører du tydelig viften som kjøler ned CDTV's innmat. Hvis man spiller Iron Maiden i på 130 decibel hele tiden blir ikke dette noe problem, men under "hysj-hysj"-partiene i Smetanas Moldau blir støyen uutholdelig. Selvfølgelig kan dette defineres som en vanesak, men jeg har ikke lyst til å venne meg til et slikt sus. En Noisekiller (vifteregulator) fra Atlantis Service ordnet



Ett bilde rikere og en garanti fattigere: Her er innmaten i CDTV, med strømforsyningen helt til høyre. Ellers kjenner vi igjen MC68000, Denise, Agnus, 1MB minne og diverse annet snadder.



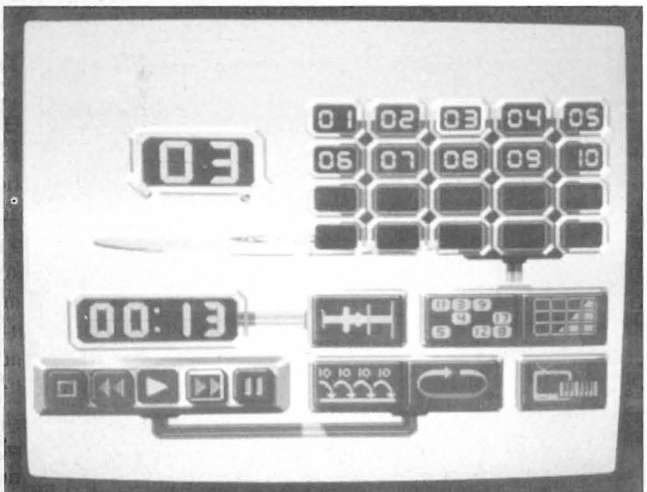
Baksiden inneholder litt flere kontakter enn en vanlig CD-spiller. Tastatur, diskettstasjon, parallell- og seriellport, RGB-utgang, MIDI inn/ut og antennesignal inn/ut.



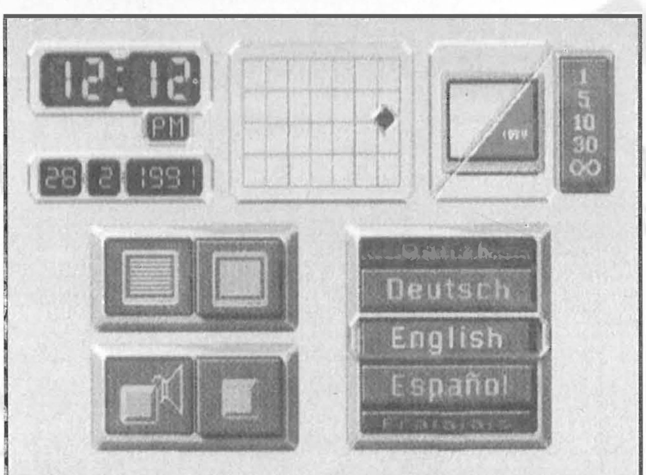
Selve video- og antenneutgangen befinner seg på et eget kort som kan byttes ut hvis det skulle dukke opp produkter med bedre løsninger...



På CDTV's front finner du de vanlige CD-kontrollene; play, pause og spoling. Dessuten har du volumkontroll for hodeltelefonene og en "RESET"-knapp.



Her ser du et (dårlige) foto av CD-kontrollpanelet på CDTV. Det store tallet oppe til venstre er navnet på melodien som spilles i øyeblikket. De små tallene viser hvor mange melodier som finnes på platen og hvilken rekkefølge de spilles i. Her kan du også slå av sanger du ikke vil høre. Andre funksjoner her er "Intro scan", gjentagelse, MIDI og CD+G, spoling, omstokking av rekkefølgen og metode for tidsangivelse.



Her ser du "preferences" på CDTV. Still klokke/dato, ønsket språk, interlace av/på, skjermsentrering og tid før skjermblankeren skal starte opp.

problemet, og nå må jeg legge øret helt opptil viften for å høre noe i det hele tatt!

Mens vi er inne på negative ting: CD-spilleren som vi testet, hadde litt problemer med å oppfatte at platen ble satt inn. Et lett trykk på "Eject"-knappen løste problemet. Dette er blitt forbedret på de aller siste modellene som er kommet.

Displayet på CD-spillern er også litt mangelfullt, og fungerer for det meste som et vanlig digital-ur.

Selve lyden er av ypperste kvalitet, og et dansk Hi-Fi blad har gruppert den blant spillere i prisklassen mellom 2000 og 3000 kroner.

En verdensomseiling i lyd og bilder

Vi har lyst til å prøve "World Vista Atlas", en av CDTV-applikasjonene vi kjøpte samtidig. Når denne platen puttes inn, blir skjermen svart, og en CDTV-logo kommer fram. Etter innledende tittelskjermer og skryt, kommer hovedmenyen fram. Her kan vi velge hvilken måte vi skal søke i informasjonen. Først går vi inn i en alfabetisk liste over all verdens land. Selvopptatte som vi er, går vi inn på "Norge". En skjerm med nye valg kommer fram, og vi ønsker først å se noen bilder. Vi får se Narvik fra Fagernesfjellet, et stabbur i Gudbrandsdalen, Jostedalsbreen, Lofoten og et førkrigsbilde fra Tromsø. Pene bilder, men noen av dem er kanskje litt gamle. Når vi velger musikk, hører vi en slått på hardingfele. Under "Language" kan vi velge blant 20 forskjellige ord og setninger, og høre hvordan disse uttales på norsk. Vi kan også få informasjon om Norge i tall og tekst, og se digitaliserte kart. Det samme kan vi gjøre med resten av verden. Bilder, musikk, kart, tekst og tall - som vi kan søke oss fram til på forskjellige måter.

Titlene er av vekslende kvalitet

Og slik er det CDTV-titlene ofte virker. Du styrer rundt om på skjermen med piltastene, trykker A for å velge eller B for å gå tilbake. I denne artikkelen har vi listet opp stort sett alle CDTV-programmene, både de som finnes i øyeblikket og de som kommer i løpet av de nærmeste månedene. Vi har testet noen av titlene, og vi kommer til å ha faste CDTV-sider i de kommende utgavene av AmigaForum.

Også til CDTV er programmene av varierende kvalitet. Noen er basert på gode idéer, og godt gjennomført. Andre er ikke fullt så gode. Overdrevet effektmakeri og tungvint brukergrensesnitt trekker enkelte program langt ned, så en Rybakken-klone hos hver utvikler hadde nok gjort sitt for å høyne kvaliten.

Bildekvaliteten i oppslagsverkene er som regel forbausende god, og HAM interlace blir faktisk vemodig vakkert på en vanlig TV.

Lydkvaliteten har mye å si

CD-platene er opprinnelig tenk på som en lydkilde, og dette utnytter enkelte program meget godt. Sim City og Defender of the Crown har fått en helt ny dimensjon på CDTV. Musikken på CDTV-versjonen er jæ.... bra! World Vista Atlas sliter med dårlige samplinger, både på musikk og tale. Hvis de hadde gjort jobben skikkelig, ville helhetsinntrykket blitt et helt annet. Etterhvert vil nok dette rette seg, da jeg har en mistanke om at enkelte har hatt det litt for travelt med å få ferdig produktet.

Men hva er vitsen med alt dette?

Bortsett fra rene oppslagsverk, har man kanskje litt vanskelig for å tenke seg hvilke program ("titler") som vil bli laget for CDTV, som ikke kunne bli lagd for en vanlig Amiga. Og hva er nå egentlig så kjekt med å ha et leksikon på en liten CD-plate, i stedet for å ha en lekker sak i svinelær & gullskrift som ruver i veggseksjonen. Alt dette finner

man ut av så snart man har prøvd CDTV. Har du f.eks. prøvd å finne alle artiklene i et leksikon der ordet "jordsvin" er nevnt? Eller bla deg gjennom leksikonet i kronologisk rekkefølge (langs tidsaksen)? Eller få leksikonet til å vise deg en animasjon som forklarer hvordan en firetaktsmotor virker? Hvis svaret er nei, men du gjerne kunne tenkt deg muligheten, kan CDTV være noe for deg.

En spillemaskin for den kresne

Hvis du hadde sett demoen på Psygnosis' "Planetside" flysimulator, hadde nok hatt problemer med å tro dine egne øyne. Du raser avgårde over et uhyre detaljert fraktal-landskap, og grafikk minner mest om en god film. Å generere et slikt landskap tar lang tid. Psygnosis har løst problemet ved å legge bilder av det ferdig genererte landskapet ut på CD-platen, og leser fortløpende inn de riktige bildene, alt etter hvor flyet befinner seg. Kanhende lot en del av deltagerene på forhandlermøtet seg rive med, men det gjør da også inntrykk å se noe slikt på en 4 meters videprojektør med en overdimensjonert høyttaler-rigg på siden. Det ligger en demo av denne på Lemmings-disken, og den er så bra at det er en nødvendighet å kjøpe platen selv om du HATER Lemmings! Ellers finnes det en rekke adveturespill med tegninger og digitaliserte bilder i overflod, og med en lydside som ikke kommer til å skuffe særlig mange. Vi har kun sett på Sim City og Defender of The Crown, og disse er bra. Framtiden kommer forhåpentligvis til å bringe oss mye bra, så snart utviklerene venner seg til tanken på å bruke 550 megabytes på ETT spill!

Hva med Jack Nicklaus golf-simulator, som inneholder 8000 digitaliserte bilder fra en golfbane i Ohio. Bildene er tatt med få meters mellomrom, slik at du kan bevege deg nær sagt hvor som helst.

Fra ICOM Simulations kommer Sherlock Holmes: Consulting Detective, som har animasjon med 15 bilder pr sekund og 25 personer som har på seg autentiske kostymer og attpåtil snakker!

Commodore er ikke alene - eller?

CDTV er deltager i en revolusjon. Men denne revolusjonen har lenge vært på vei. Philips, Magnavox og Matsushita (Panasonic) har i flere år syslet med en sak med navnet CD-I (Compact Disc Interactive). Den har blitt vist ved flere anledninger, men til dags dato er det ikke særlig mange. CD-I er ganske lik CDTV, men koster mer, har flere farger og en litt raskere prosessor. Det eneste den mangler, er programvare. Til tross for dette skal Philips begynne å selge CD-I i disse dager, noe som antakeligvis har noe å gjøre med at Commodore er i ferd med å stjele hele showet.

Film på CDTV

En av mulighetene med CD-ROM som kanskje spesielt CD-I har hatt som målsetting, er "Full Motion Video" (FMV). Forutsetningen for å få til dette er at bildene er komprimert på en måte som gjør at de både tar liten plass og er raske å pakke ut. En gjeng som heter "Motion Picture Expert Group" (MPEG) er i ferd med å bestemme en slik standard, men denne er ikke ferdig enda. Commodore sier at MPEG-komprimering vil bli implementert så snart den er klar. Det samme sier Philips om CD-I. Og i mellomtiden har Commodore lagt inn noe som heter CDXL, som kan vise 12 HAM-bilder i sekundet på 1/3 av skjermen. Riktignok ikke i høyeste video-kvalitet, men du verden så stilig!

Hva vil fremtiden bringe?

Både Commodore og mange andre lover massevis av lekkert ekstrautstyr til CDTV. Commodore er kommet med tastatur, joysticks, trackball og annet snadder som gjør at du med tiden kan bruke CDTV som en vanlig Amiga.

For å stoppe kjeften på de som maser om 16 millioner farger, har Digital Creations lagd en CDTV-versjon av sin DCTV(!?). En annen kjekk modul er "CDTV-PIP", og PIP er en forkortelse for "Picture in Picture". Denne dingsen viser et TV eller videobilde på 1/3 av skjermen, samtidig som du ser det vanlige CDTV-bildet.

For deg som synes at den vanlige fjernkontrollen er for tungvint, er AirMouse løsningen. Denne ser ut som en litt vanskapt mus, men fordelen med den er at du på opptil 5 meters hold kan peke direkte på skjermen i stedet for å bevege deg rundt omkring med piltastene..

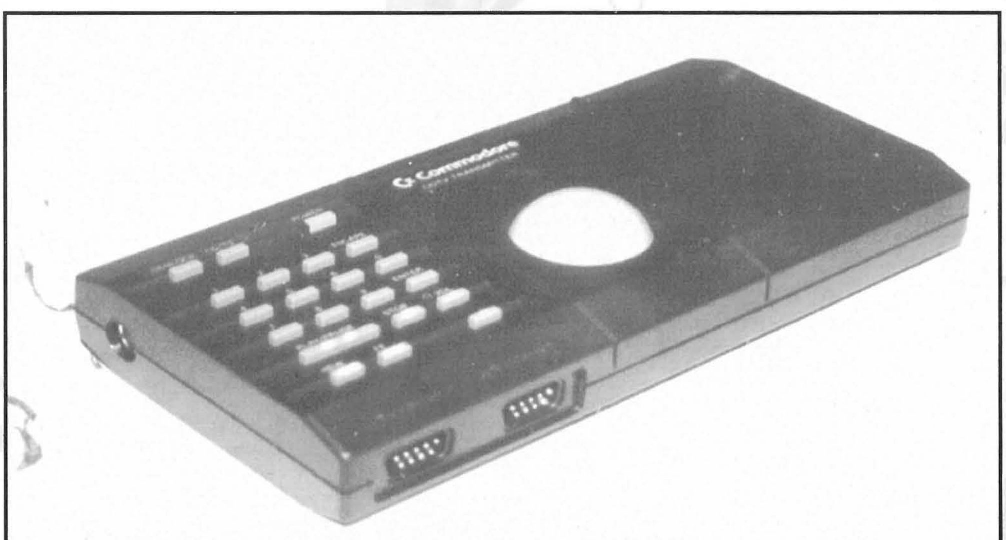
Med Mandala kan du f.eks. spille på trommer bare ved å vifte vilt med armer og bein. Still deg foran et videokamera, og et digitalisert bilde av deg kommer fram på skjermen. På den måten kan du også bli målmann i et ishockey-spill. Personlig synes jeg det høres litt slitsomt ut, men den som lever får se.

CD-ROM for de "gamle" Amiga-modellene

Commodore vil også om kort tid komme med en ekstern CD-spiller for Amiga 500, og forhåpentligvis også til Amiga 2000/3000. Den kommer til å hete A690, og prislappen vil trolig bli på rundt 3000 kroner. Dermed åpner det seg en helt ny verden også for oss allerede har Amiga, og som ønsker å ta i bruk CD-teknologien uten å bla opp 7990 kroner for en "hel" CDTV.

Hva med norske titler?

Cappelens 1-binds leksikon (Caplex) til CDTV ble ferdig før jul (testet på side 23). Dette inneholder i tillegg til teksten tusenvis av bilder og lyder, og er litt av en godbit. Informasjon er meget oppdatert, og et



For de som vil ha en litt mer "rockete" fjernkontroll finnes det denne varianten, som har innebygd trackball og uttak for vanlige joysticks eller mus. Den kan kommunisere med CDTV infrarødt eller via kabel.

produkt som Caplex er nok nødvendig for at "normale" mennesker skal se nytten av en CDTV. Det finnes riktig nok en rekke utenlandske oppslagsverk, men det er nok kjekkest å kunne lese ting på morsmålet.

Har Commodore gjort Det Store?

Kun fremtiden vil vise om Commodore har lagt et gullegg når det gjelde CDTV. Hvis man ser på hva konkurrentene har å fare med, skulle forutsetningene absolutt være tilstede. Mens Philips og de andre gigantene fremdeles strør om seg med fagre løfter om CD-I, selger faktisk Commodore CDTV'er til et marked de kjenner godt og gjennom et meget bredt distribusjonsnett. I Norge har Elkjøp-kjeden begynt som forhandler for hjemmedataproduktene, og der blir CDTV å finne blant de andre CD-spillerene i Hi-Fi-avdelingen. Og alle som de siste 5-6 årene har lagd Amiga-program, kan uten videre overføre disse til CDTV, og fortsette å lage nye titler ved hjelp av det enorme utvalget programmeringsverktøy, tegneprogram, samplere, videodigitizere og scannere som finnes.

Selvfølgelig er Philips nødt til å gjøre et motangrep for å stoppe Commodore fra å overta hele kaka, da de sikkert har brukt ganske mange penger på å få CD-I dit den er i dag. I skrivende stund har jeg litt vanskelig for å se hva dette er, da jeg ikke misunner noen å ha Commodore som konkurrent innenfor dette markedet. Tenk bare på hva Commodore 64 gjorde med samtlige andre konkurrenter under det første store hjemmedata-slaget i tiden 1983-1986. Mange hadde maskiner som var "bedre" enn Commodore 64, men de solgte ikke. Hvem husker vel ikke fiaskoen MSX, der flere av de tidligere gigantene var med. Så forutsetningene er så absolutt til stede.

Men hva skal DU med CDTV? Produktet er så nytt at det er vanskelig å si hvem som "trenger" CDTV, og hvem som ikke gjør det. Hvis man kun er opptatt av den umiddelbare nytteverdien, må man få demonstrert aktuelle titler som finnes i dag, og trekke konklusjonen ut fra dette. De som er litt teknisk interesserte, blir så fascinerte av CDTV's potensiale at de kjøper uten å tenke på hva den skal brukes til.

Hvis du KUN tenker musikk, og ikke ønsker å bruke CD-ROM, er det dumt å kjøpe CDTV. Det er for mye fikling med caddie'n, og det blir for tungvint å bruke TV'n som display og kontrollpanel.

Nytteverdi? En overraskende stor del av CDTV-titlene er faktisk opplæringsprogram og oppslagsverk. Selv om disse foreløpig er på engelsk, vil nok mange finne både informasjonen og søkemetodene så interessante at de kjøper dem. Språk- og musikk-kurs og er også åpenbare muligheter. Og det vil utvilsomt dukke opp mange nye etterhvert som utviklerene begynnre å tenke i nye baner.

Spill? Uansett hvor gode nytteprogrammene blir, vil CDTV være en fantastisk spillemaskin. Adventurespill med flere minutter lange animasjoner og tale/musikk. Digitaliserte videosekvenser. "Planetside" er starten på noe helt nytt!

Selv om prisen er lav i forhold til summen av enkeltdeler, er nok CDTV i dyreste laget for folk flest, så en prisreduksjon eller to må nok til før denne boksen tar skikkelig av.

CDTV kommer til å ha positive effekter for alle oss som allerede har en Amiga, og som en eller annen gang får råd og lyst til å kjøpe en CD-ROM spiller til denne. Og disse CD-ROM spillerene kommer til å øke markedet for CD-ROM til CDTV også, så her snakker vi om en gjensidig positiv påvirkning. AmigaForum kommer til å ha faste CD-ROM-sider for å følge utviklingen på pulsen.



A Bun For Barney

En animert historie for barn fra 3 til 8 år, som handler om en liten bjørns opplevelser.

Askepott

Alle kjenner eventyret om Askepott. I denne versjonen lærer du å lese både engelsk og spansk. Passer best for barn mellom 6 og 15 år.

Barney Bear Goes To School

En fortsettelse av "A Bun For Barney". Barney lærer deg hvordan du skal forberede din skoledag, og hvordan du skal holde orden i sakene dine og på rommet ditt. For barn mellom 3 og 8 år.

Heather Hits Home

En historie om hvordan barn opplever livets kritiske øyeblikk. Viser betydningen av utholdenhet og samhold.

Japan World

En innføring i japansk kultur, livsstil og språk. Platen inneholder også et eget avsnitt om japansk bedriftsfilosofi.

Long Hard Day At The Ranch

En morsom og underholdende historie om en gutts opplevelser på en bondegård.

LTV English

Et undervisningsprogram i engelsk og amerikansk for hele familien. Mange ulike nivå med tilhørende oppgaver.

Moving Gives Me Stomach Ache

En historie om en familie som skal flytte til et nytt sted, og hvilke problemer dette skaper for barna. Men problemene løser seg alltid selv.

Mud Puddle

Handler om en liten jente som har store problemer med å holde seg ren når hun leker utendørs. Er bygd opp slik at du samtidig kan trene i engelsk og spansk.

MyPaint

Et tegneprogram som er lett å bruke og ikke krever noen spesielle forkunnskaper.

North Polar Expidition

Dette programmet er et rollespill for 5-10 personer, som simulerer en Nordpol-ekspedisjon. Bilder og lyder fra tidligere ekspedisjoner skaper en realistisk ramme. Hver person velger sin rolle, som f.eks. leder, navigatør, pilot osv. Man lærer hvordan man takler det harde klimaet, samtidig som man blir lokalkjent på nordpolen.

Our House

En gjennomgang av utviklingen i husbygging og innredning gjennom tidene.

Paper Bag Princess

Denne historien har alle elementene som trengs i et skikkelig eventyr. Den eneste forskjellen er at det her er prinsessen som er hovedpersonen. Hun skal befri prinsen på den hvite hesten fra den fryktelige dragen. Ingen av dem kommer til å leve lykkelig til sine dagers ende, da det i dette eventyret er full likestilling mellom kvinner og menn. Også denne historien er samtidig et kurs i engelsk/spansk.

Scary Poems for Rotten Kids

Dagens barn lever med de samme vrangforestillinger som da vi var små. De er mørkredde, redde for å være alene, og redd for spøkelser. Men de har også andre ting å være redde for, som vi ikke hadde. Som f.eks. sur nedbør, radioaktiv stråling og andre ting som ødelegger miljøet. Platen forklarer disse tingene, og lærer deg samtidig engelsk eller spansk.

Tale Of Benjamin Bunny
Basert på det klassiske eventyret av Betrix Potter. En fin fortelling for unge og gamle.

Tale of Peter Rabbit
Peter Kanin er en av verdens mest populære barnebøker, og solgt over hele verden i mer enn 15 millioner eksemplar siden den kom i 1902. Her kan du få hele historien om Peter kanin i sin fulle lengde. En morsom og underholdende måte å lære spansk og engelsk.

Thomas' Snowsuit
Å få Thomas til å ta på seg skidressen sin er meget vanskelig, både for hans mor og hans skolelærer. Men når venne spør Thomas om å han vil bli med å leke i sneen, tar han på seg skidressen med en gang. Historien tar utgangspunkt i forholdet mellom barn og voksne, og hva som er fornuftig å gjøre. Er samtidig et kurs i spansk/engelsk.



Advanced Military Systems
Her får du et innblikk i i verdens mest avanserte militære systemer, slik som f.eks. U.S. Air Force's F117A Stealth Fighter. Over 1500 bilder, akkopagnert med tale og musikk.

Animated Colouring Book
Lag flotte tegninger på din egen TV, med opp til 60 forskjellige farger. Du kan til og med lage bevegelse i tegningene dine.

Fruits, Vegetables and Herbs
Lær på en hurtig og enkel måte å skjelne mellom forskjellige grønnsaker og frukttrær (170 forskjellige). Du kan også lære hvordan disse skal dyrkes og brukes i matlagningen.

Garden Plants
Inneholder bilder og data om over 400 forskjellige utendørsplanter. En rekke forskjellige søkemetoder gjør det enkelt å finne fram.

Indoor Plants
Nå kan du finne ut hvordan du skal stelle dine stueplanter. Indoor Plants inneholder bilder av og informasjon om over 200 stuplanter, f.eks. om lys, temeratur og vann.

Trees, Shrubs, Roses & Conifers
Denne platen inneholder informasjon om 300 forskjellige trær, busker, roser og nåletrær. Mange pene bilder og mye informasjon.

Trivial Pursuit
Det kjente familiespillet kan du nå spille på din egen TV. I denne versjonen får du også bilder og tale inn i oppgavene - og spillet har derved fått en ny dimensjon.

Women In Motion
Denne platen viser hvordan den kjente fotografen Edward Muybridge lagde verdens aller første filmsekvenser. Du kan til og med skrive ut animasjoner, basert på Muybrigde's bilder.



CD Remix
Dette er starten på en helt ny generasjon musikkprogram! CD Remix lar deg mikse om dine egne CD-plater og legge på ekstra lyder! Det følger med over 100 forskjellige lyder.

Music Maker
Nå kan du lære å spille i løpet av få minutter ved hjelp av Music Maker. Velg en av 17 melodier, velg blant mer enn 40 instrumenter og spill ivei! Flere forskjellige nivåer å velge blant.

Musicolour
En verdenskjent metode for å lære seg musikkstykker på, er nå også laget for CDTV. Du kan også komponere din egen musikk.



All Dogs Go to Heaven
Spillet omdanner ditt TV-apparat til en 30-siders malebok. Til hvert bilde fortelles det en liten historie, og boken er basert på en tegnefilm av Don Bluth.

B.A.T.
er et adventurespill, der du er en hemmelig agent fra "Bureau of Astral Troubleshooters", som skal redde byen Terrapolis. Fysikeren Vrangor er skurken, og han kommer til å sprenge en atombombe i Terrapolis hvis du ikke i løpet av 10 dager uskadeliggjør bomben og finner de skyldige.

Basketball
Sett sammen ditt eget basketball-lag, tren det, og vinn turneringen.

Battle Chess
Et sjakkspill der spillerene virkelig sloss med hverandre! Har et åpningsbibliotek med over 30.000 trekk, og du kan spille både mot CDTV og mot dine venner/familie.

Battlestorm
På alle nødkanaler mottas en melding om at jorden blir angrepet av vesner fra det ytre rom! Fiendene er i ferd med å overta hele galaksen, og dumå starte et motangrep. Et forrykende actionspill.

Case of the Cautious Condor
En kriminalhistorie. Industrimillionæren Bronson Bernard har invitert privatdetektiven Ned Peters ombord på sitt luksusskip. Det blir begått et mord, og du har 30 minutter på deg til å finne den skyldige.

Classic Board Games
Inneholder 3 klassiske brettspill: Sjakk, Backgammon og Dam.

Defender of The Crown
En god gammel Amiga-klassiker i ny innpakning. Spillet er basert de klassiske filmeventyrene om Robin Hood og Ivanhoe. Velg én av 6 forskjellige riddere, og styr ham gjennom turneringer og riddersiag om borger og slott. Spillet har meget god grafikk og en fantastisk lyd, og det forventes at det kommer en fortsettelse til våren.

Dinosaurs for hire.
En tegneseriebok som blir "levende" og begynner å snakke.

Drakkhen
En animert historie der du leder en gruppe helter og heltinner, og hovedoppgaven er å overleve.

Falcon
En flysimulator der du settes bak spakene i en F-16. Etter opplæring og trening er du klar til å reise ut på dine egne oppdrag. En meget bra og virkelighetnær flysimulator.

Future Wars
Han lever i nåtiden, har levd i fortiden og skal nå reise inn i fremtiden. Du er en hemmelig agent som skal redde jorden fra å bli ødelagt av en gigantisk mutant som formerer seg lynraskt.

Herewith The Clues
Etter et mord har Scotland Yard samlet inn mange bevis; brev, fotografier, hår, sigarettstumper, teaterbilletter, og saksmapper om de mulige morderene. Sett sammen bevismaterialet og finn den skyldige.

Hound of The Baskervilles
Sherlock Holms' største sak. Du kan enten gå i hans fotspor, eller løse gåten selv.

Indiana Jones
Spillet bygger på den siste filmen, Indiana Jones and The Last Crusade. Du skal hjelpe til med å finne det hellige beger, og dette fører deg gjennom Hitlers tyskland og mange andre hindringer.

Indoor Sports
Morsom underholdning for hele familien. Bowling, hockey, dart og bordtennis.

Loom
Et fantasiadventure, som foregår i tiden omkring "The Great Guilds", da Shepards, Blacksmiths og Glassmakers var verdens herskere. Et meget flott grafikk- og animasjonseventyr, med bra lyd. Inneholder både engelsk, fransk og tysk versjon.

Lemmings
Et av de aller beste Amiga-spillene i CDTV-versjon. Du skal prøve å styre en flokk på opptil 100 lemen, som skal finne veien hjem. Du kan gi hver enkelt lemen oppgaver som f.eks. graving, brobygging etc.

Many Roads to Murder
Et flott adventure-spill, hvor du kan velge mellom forskjellige mysterier du kan løse.

Mind Run
Dette spillet er et skikkelig "tenke-spill", hvor du kan teste ditt intellektuelle nivå. Spillet inneholder øvelser i logikk, hurtighet, hukommelse m.m.

Ninja High School Comix
Klassisk Amiga-spill.

Pro Tennis Tour II
Dette er den beste tennis-simulatoren du har sett til nå! Velg om du skal være mann eller kvinne, og spill deg inn i verdenseliten. Først kan det lønne seg å gå igjennom treningsprogrammene, og deretter kan du kaste deg inn i Wimbledon, US Open, Australian Open, French Open og Davis Cup. Meget realistisk lyd og grafikk.

Psycho Killer
Et spennende adventurespill.

Sherlock Holmes
Har du lyst til å gå gjennom Londons gater sammen med Sherlock Holmes, for å lete etter den onde professor Moriarty? Nå kan du gjøre det! Hjelp Sherlock Holmes med å løse sine oppgaver.

Sim City
Her har du mulighet til å bygge din egen by med alt som trengs der. Kloakk, veinett, strømforsyning, bygninger osv. Spillet har vunnet en rekke premier over hele verden, og er ytterligere forbedret i CDTV-versjonen.

Snoopy
Hjelp mesterdetektiven Snoopy (fra "knøttene") med å lete etter Linus' teppe. Spillet er laget som en tegnefilm, der du styrer Snoopy gjennom historien.

Space Wars
Arcade-action spill

Spirit of Excalibur
Her har du en enestående sjanse til å sitte ned ved Kong Arthurs runde bord sammen med de andre ridderene. Et meget vellaget adventurespill med nydelig musikk og over 100 flotte illustrasjoner.

Super Games Pack
Pakke med 3 spill.

Terminator
Arcade-action-spill.

Unreal
Et magisk og fantasifullt arcadespill, der du skal befri den vakre prinsessen fra "Master of Darkeness" Polymorphe, samt 4 elementer som han bruker for å kontrollere hele planeten. 8 forskjellige nivå og mange timers underholdning.

Wrath of The Demon
Vi går tilbake i tiden, til dengang grusomme demoner styrte landet. Ingen ville hjelpe hverandre, da demonene ville drepe alle som viste tegn til motstand. Et flott adventurespill.

Xenon 2 - Megablast
Dette er et skikkelig actionspill med topp grafikk og lyd.



American Heritage Dictionary
Houghton-Mifflin's meget anerkjente ordbok med over 180.000 ord (engelsk ordbok), kombinert med 3000 bilder. Du kan få høre uttalen på ordene, og det er meget fleksible søkemuligheter i programmet.

Complete Works of Shakespeare
Shakespeares samlede verker er det nå mulig å få til CDTV. Platen inneholder alt fra teaterstykker til dikt, og alle store scener er illustrert med bilder.

Dr. Wellman
Er du syk? Har ditt barn forstuet foten? Da kan du slå opp i denne legeboken til hjemmebruk. Har massevis av illustrasjoner og en oversiktlig innholdsfortegnelse.

Hutchinson's Encyclopedia
Det første britiske oppslagsverk, inneholder hele 1,8 millioner ord, 7000 biografier, 2000 bilder, 150 kart over England/Skottland/Wales og 200 lyder.

Illustrated Holy Bible
Det nye og gamle testamente, samlet i ettverk med illustrasjoner av de viktigste hendelsene. Du kan dessuten søke på flere forskjellige måter.

New Basics Electric Cook Book
Nå kan du utvide din kjennskap til kokekunstens mysterier. 1.800 forskjellige oppskrifter, hentet fra de 3 mest solgte kokebøker. Du kan søke direkte på en bestemt ingrediens for å finne en rett der denne inngår. 450 av oppskriftene er illustrerte.

Time Table of Business & Politics
Et leksikon som inneholder over 6000 forklaringer innenfor forretnings- og medieverdenen. Du kan søke på kryss og tvers, både i kronologisk rekkefølge og etter ett eller flere emner.

Time Table of Science and innovation
Samme som overnfor, men denne inneholder alt av vitenskapelige og teknologisk fremskritt.

World Vista Atlas
Dette er et atlas med kart over hele verden, samt bilder, musikk, språk og opplysninger om de forskjellige landene.

CAPLEX for CDTV

av Øyvind Skogvoll

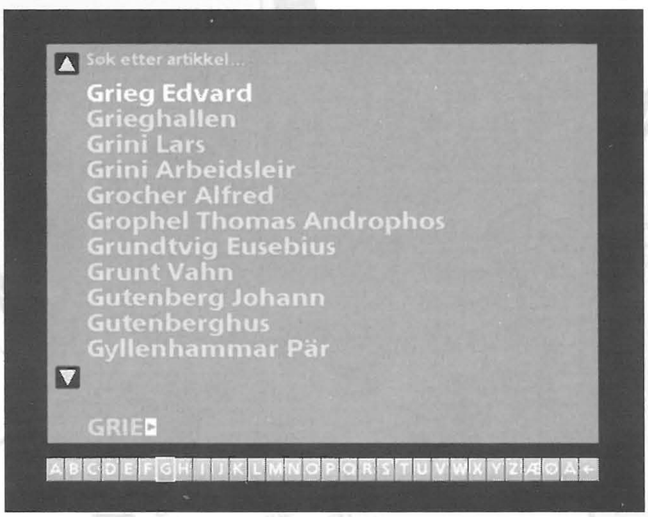
Norske kjøpere av CDTV får et CD-leksikon basert på Cappelens ettbinds leksikon på kjøpet. Denne platen er resultatet av et par måneders hektisk arbeid i fjor høst. Caplex ble ferdig før jul, til tross for stygge spådommer og litt tekniske problemer. "Det blir som å sykle på vannet", var redaktør Pål Steigans beskrivelse av framdriftsplanen.

Start opp

Du slår på CDTV og putter Caplex inn i åpningen. Etter noen sekunders tenkepause kommer tittelskjermen fram, mens en liten fanfare signert Berank forteller at "nå begynner det"! Etter fanfaren begynner Caplex å forklare deg hvordan leksikonet brukes. En stemme forteller om de forskjellige mulighetene og søkemetodene som finnes, mens illustrasjonene viser hvordan ting ser ut. Noen av disse illustrasjonene flimrer forresten litt på TV-skjermen grunnet interlace (høyeste oppløsning). Trykk på en knapp for å gå til hovedmenyen.

Tittelsøk

I Caplex er det i hovedsak to måter å komme fram til artiklene. Den tradisjonelle måten å bruke et leksikon på er å slå opp på det ordet som er listet alfabetisk, og de kan du også gjøre i Caplex. Når du velger dette, får du opp en skjerm som viser starten på en liste som inneholder alle de 45000 oppslagsordene i leksikonet. Ved hjelp av et par piler på skjermen kan du bla oppover og nedover i listen. Det ville unektelig være litt kjedelig å bla seg helt ned til ordet "Ærfugl", så skjermen inneholder også en remse med bokstaver. Ved hjelp av fjernkontrollens piltaster kan du velge bokstaver i denne rekken. For å søke på "ærfugl" går du bort til "Æ" og trykker på A-knappen. Bokstaven dukker opp nederst på skjermen, og samtidig oppdateres listen slik at alle ordene som nå står der begynner på "Æ". Du kan nå fortsette med å skrive "R", og da vil listen kun vise ordene som begynner på "ÆR". Gjenta dette helt til listen på skjermen inneholder det ordet du vil søke på, og pek så på ordet.
Etter noen sekunder dukker artikkelen fram på skjermen. Hvis teksten fyller mer enn en skjerm, kan du bla videre ved hjelp av et par piler. Skriften er forresten meget lesbar, selv på små TV-apparater.



Bilder og lyd

En del artikler inneholder bilder og lyder, og disse får du fram ved å peke på et par symboler nederst på skerjem. Hvis du velger bilde, vises bildet på skjermen samtidig som evt. lyd spilles samtidig. F.eks. viser artikkelen om a-ha et pent fargebilde av gruppen i Rio, mens "Crying in the Rain" spilles. Lydene er ikke i CD-kvalitet, men er av god 8-bits kvalitet. I mange tilfeller er da ikke dette noe problem når man ser på orginalmaterialet; f.eks. ble ikke Knut Hamsuns minneord over Bjørnstjerne Bjørnson tatt opp i hi-fi. Ellers består lydene av nasjonalsanger, fuglekvitter, store talere, musikere m.m.

Stikkordsøk

Med denne teknikken finner du fram til alle artiklene som inneholder et bestemt ord. Dette åpner helt nye perspektiver for de som virkelig ønsker å finne fram i et leksikon. La oss si at du ønsker å finne alle artiklene der ordet "jazz" er nevnt. Du velger "Stikkord", og skriver "jazz". Etter noen sekunder kommer den første artikkelen om jazz fram, og ved å velge "neste" kan du gå videre. Både på tittel- og stikkordsøk kan du velge å søke på et bestemt emne, f.eks. sport eller geografi.

Atlas

Denne seksjonen inneholder kart over hele verden, og du kan bevege deg rundt omkring på jordkloden og zoome innover. Til slutt får du opp flagget pluss informasjon om det landet du har valgt. Under Norge er det dessuten lagt inn en mengde bykart!

Konklusjon

Tatt i betraktning at dette er versjon 1.0, er Caplex en bauta i en ellers svært blandet samling av oppslagsverk for CDTV. Søketeknikken er enkel, men fungerer godt. Rybakkens brukergrensesnitt er "streit", og lider ikke av de samme overdimensjonerte 3D-symptomene som kanskje spesielt amerikanerene er så svake for. Ren, lesbar tekst og enkle symboler uten overdrevet effektmakeri gir et mer eksklusivt preg enn gull og glitter.
Når det gjelder stikkordsøk, hadde det vært fint å kunne oppgi to eller flere ord for å begrense artikkelmengden ytterligere. Hvis jeg f.eks. oppgir "maler" og "fransk", vil jeg få opp alle artiklene som handler om franske malere.
Jeg kunne ha ønsket meg "Hyperlinks". Dette er en teknikk som gjør at hvis jeg leste en artikkel om Australia, og fant fram til ordet "pungrotte", kunne jeg ved et enkelt klikk på dette ordet gå direkte til pungrotte-artikkelen. Men - Caplex setter på mange områder en ny standard for hvordan et CDTV-leksikon bør være. Enkle, funksjonelle menyer. Oversiktlig og konsekvent menysystem. God lyd- og bildekvalitet. Og det er på norsk! Skulle vi ha testet de andre oppslagverkene like nøye, hadde de ikke fått et så godt resultat.

Caplex er faktisk verdens første ikke-engelske leksikon på CD, så her har Ola Nordmann vært tidlig ute - igjen! Vi håper CDTV's framtid blir så lys at det blir grunnlag for at Caplex kommer ut årlig, som planlagt.

Videoteksting til hjemmebruk!

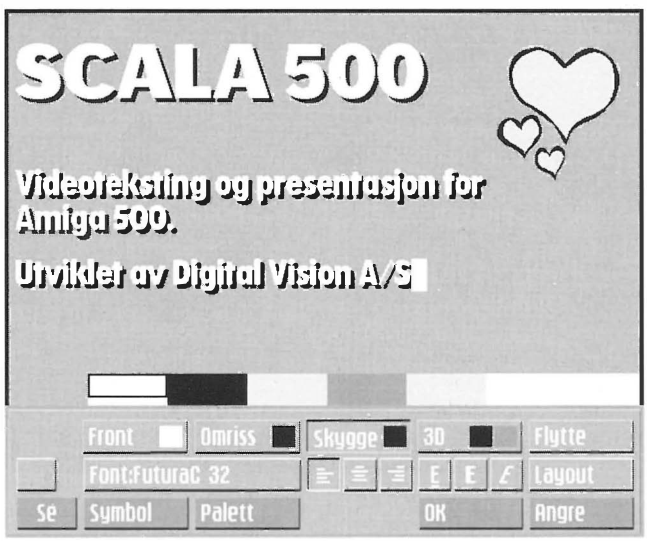
av Øyvind Skogvoll

Har du vært på utkikk etter et rimelig og godt videotekstingsprogram til Amiga 500? Scala 500 er en "barbert" versjon av storebroren Scala, men er ikke så barbert at den ikke har hår på brystet. Programmet kommer komplett med skrifttyper og en mengde ferdige symboler, og krever kun en Amiga 500 med 1MB minne for å kjøre. Er det noe å satse på? Les denne testen og finn ut om Scala 500 er det DU trenger for å komme i gang med ditt eget videostudio.



Historikk

Det norske firmaet Digital Vision har fått stor oppmerksomhet både i utlandet såvel som her hjemme med sine programvareløsninger innenfor video, presentasjon og informasjonsformidling. Programmet InfoChannel dukket opp i første versjon allerede i 1987, og siden da har dette programmet gjennomgått en rekke ansiktsløftninger og "hjernetransplantasjoner", til i dag å være den beste løsningen innenfor kabel-TV, intern-TV og liknende. For et drøyt år siden kom programmet SCALA på markedet, og dette programmet tilsvarer i dag InfoChannel med unntak av en del avanserte finesser som f.eks. modemkommunikasjon, dato- og tidsstyring m.m. SCALA er et presentasjonsverktøy for å sette sammen tekst og grafikk til en ferdig presentasjon som du kan kjøre fra datamaskinen, på video e.l. Programmet er også skreddersydd for videoteksting, interaktive informasjonskiosker o.l.
Men nå er det altså kommet noe som heter SCALA 500. Navnet kan indikere at det er beregnet på brukere av Amiga 500, nærmere spesifisert



hjemmevideo-entusiaster som ønsker å gi sine videofilmer en ny dimensjon.



Virkemåte

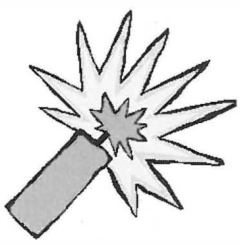
SCALA 500 fungerer i hovedsak på samme måte som sine "storesøsken". Grovt skissert fungerer det slik at du lager bilder som består av en bakgrunn, og på denne bakgrunnen legger du tekst og symboler. Teksten og symbolene kan komme inn i bildet på en rekke måter og i flere forskjellige hastigheter, eller de kan stå i ro hele tiden.

Men først starter du opp programmet. Slå på maskinen, sett inn Scala 500-disketten (eller aller helst en sikkerhetskopi av denne!), og programmet starter opp automatisk etter en liten stund. Når programmet er lastet inn kan du ta ut programdisketten og sette inn en av symboldiskettene - alt av program og skrifttyper er nå i hukommelsen! Hvis du er så heldig å ha en harddisk, kan Scala 500 enkelt installeres på denne ved hjelp av et medfølgende program.

Når du skal lage en ny side velger du bare dette i hovedmenyen, og du får beskjed om å velge et bakgrunnsbilde. Dette bakgrunnsbildet kan være en vanlig IFF-bilde som du har laget i Deluxe Paint e.l. Hvis du ikke velger et bilde, får du en blank bakgrunn, og dette passer godt hvis du ønsker å legge tekst på en videofilm (Bakgrunnsfargen blir da "gjennomsiktig" - se videospalten for mer om dette).

Når du har valgt bakgrunn, kan du begynne å skrive. Teksten kommer fram direkte på skjermen etterhvert som du skriver - i den skrifttypen du har valgt. Skrifttyper og størrelser velges raskt og enkelt i en egen meny.
Du kan i tillegg legge på spesielle effekter på hver linje - skygge, omriss og 3D i valgfrie farger. Avanserte brukere kan gå inn i en egen menye og endre på lengde og retning på skygge og 3D-effekt, samt en rekke andre parametre. Dette gjør det mulig for deg å tilpasse hver enkelt effekt slik at den blir akkurat slik du vil ha den.

Linjene kan flyttes, redigeres og slettes fritt helt til du er 100% fornøyd. Scala 500 kan dessuten automatisk sentrere eller høyre/venstrestille hver enkel linje. Spesielt sentrering er idéell til rulletekster og andre "klassiske" tekstemetoder!

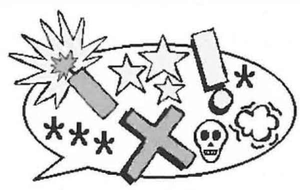


Symboler

En viktig del av Scala 500 er de to medfølgende symboldiskettene. Disse er smekkfulle av ferdigtegnede symboler av mange slag. Noen av de er spredd rundt om på disse sidene! Symboler hentes inn fra en egen "Symbol"-meny, og de kan flyttes og behandles på stort sett samme måte som teksten. Det er positivt at et såpass stort symbolbibliotek leveres med som standard, da man ellers hadde vært avhengig av å ha både Deluxe Paint og en viss porsjon kunstneriske evner for å komme ifra oppgaven med æren i behold.

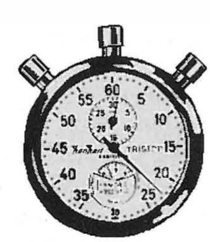
Overganger

Når du har laget "sidene", kan du bestemme hvilken overgangstype du skal ha mellom hver og en av dem, samt hvor lenge de skal vises. Den mest anvendelige "pausen" er den som er symbolisert med en liten mus - og dette indikerer at bildet vises helt til du trykker på høyre musknapp. Da kommer neste bilde fram. Dermed kan du "taime" teksten og symbolene til spesielle hendelser i filmen mens den kjøres. Dette betyr fleksibilitet og små muligheter for feil. Ellers kan tiden settes fra 0 til 99 sekunder, noe som kan passe bra til "credits" og andre ting som skal gå uavhengig av selve videoen.



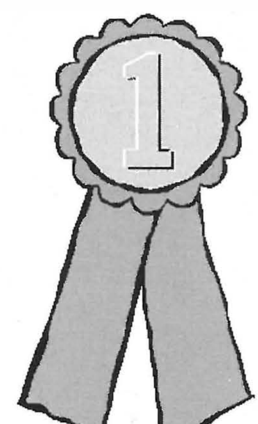
Manualen

Min objektivitet kan kanskje trekkes i tvil når jeg nevner at manualen til Scala 500 er skrevet av undertegnede. Derfor skal jeg ikke si noe om kvaliteten (...!), men kun referere at den inneholder en innledning som forteller om hvordan du kobler utstyret og holder orden på diskettene dine (lager sikkerhetskopi) med mere. Så følger en fet referansedel med tre praktiske leksjoner med økende vanskelighetsgrad, og til slutt en referansedel som tar for seg alle menyene. Bakerst finner du en oversikt over skrifttyper, symboler og tastaturkommandoer. Grunnet en eller annen misforståelse er sidenummereringen litt pussig, men dette er ikke noe stort problem. Scala 500 er oversatt til de fleste språk, blant annet dansk, svensk, fransk, tysk og engelsk. Hvilke andre programvarehus gjør en så stor innsats når det gjelder tilpasning av programvaren?



Muligheter

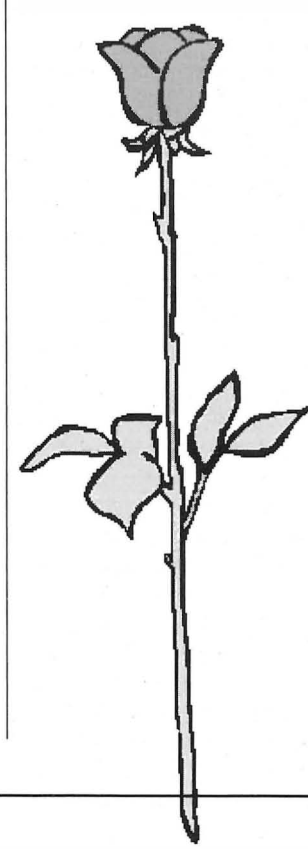
Fødselsdagsvideoer kan framstå fra den grå massen med et glamorøst preg når de innledes med "Mormors 90-årsdag" i vakre bokstaver. Legg inn litt ballonger og glitter i hjørnene for å skape ekstra stemning. Eller har du lyst å legge litt ekstra piff på videofilmen fra sommerferien? Putt inn en snakkeboble med usigelige ord i på scenen der far står midt i ødemarken med tom bensintank og en snikende eim av gjødsel fra lillegutts fotside buksebak. La en haifinne stryke forbi i bakgrunnen mens tante Hilda tar sesongens første og siste svømmetur på Tjøme. Legg inn teksten "PARIS - DAKAR RALLY 1991" nederst i bildene fra sekvensen der alle kjørte som gale for å rekke siste ferge over Vestfjorden.
Idéene er mange - og har du først vent deg til mulighetene vil du tenke Scala 500 allerede under filmingen.



Konklusjon

SCALA 500 er et program som får utrolig mye ut av en vanlig Amiga 500 med 1MB hukommelse (eller en Amiga 500 Plus). Stilige og jevne overganger, store, tydelige skrifttyper og ikke minst et meget lettfattelig menysystem har Digital Vision klart å tyne inn i 500'en. De som har bestemt seg for å svi av en tusenlapp på et program som kan brukes til teksting og liknende, bør absolutt ta Scala 500 med i betraktningen. Programmet *virker*, og det finnes dessuten i både norsk og dansk versjon. Med alle nødvendige tegn i alfabetet! Stadig flere (inklusive undertegnede) er nå eier av et videokamera med innebygd opptaker (camcorder), samt en vanlig VHS-spiller i stua. Disse to gir deg muligheten til å drive med enkel videoredigering ved at du spiller av de ønskede scenene i riktig rekkefølge FRA videokameraet og inn på VHS-spilleren. Putt en Amiga med SCALA 500 og genlock imellom, og vips - du kan tekste, lage vignetter, morsomme innfall og legge til forklarende symboler. Uten at det koster så mye flesk. Selvfølgelig kunne vi ha ønsket oss flere overganger, avspilling av animasjoner og liknende, men det er begrenset hvor mye ledig plass det er i en Amiga 500 når både program og skrifttyper ligger i minnet under kjøringen. Og de som har mer minne og ønsker flere muligheter kan jo alltids kjøpe en full versjon av Scala!

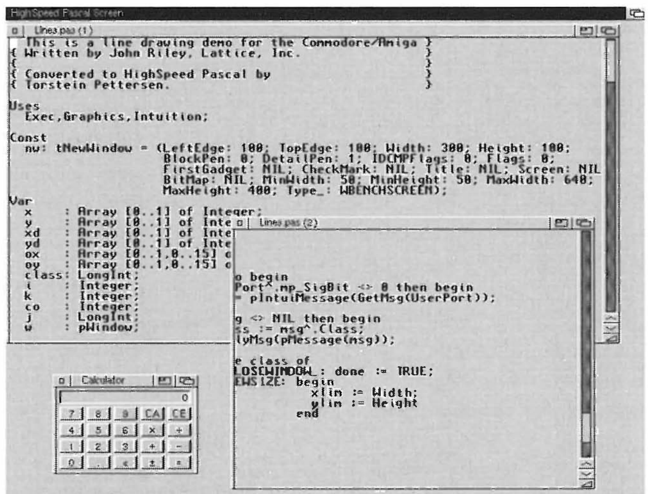
Scala 500 er produsert av Digital Vision (02-361338), og selges hos de fleste Amiga-forhandlere.
Pris kr. 990,- inkl. mva.



HighSpeed Pascal

av Torstein Pettersen & Øyvind Skogvoll

De som har syslet med programmering på PC, kan ikke ha unngått å høre om Turbo Pascal. En landeplage på verdensbasis og pensum på mange skoler. Borland kom aldri med sin lovede Amiga-versjon - men takk og pris finnes det andre som ikke sovner på gjerdet!



HighSpeed Pascal editoren med to vinduer og en "stjålet" kalkulator.

Hisoft er fra før av kjent for blant annet HiSoft Basic og Devpac, og denne ballasten skulle være mer en stor nok for å sørge for at også HighSpeed Pascal kan holde seg flytende. Noen stikkord: lynrask kompilator. Ca 20.000 linjer i minuttet med 68000. Nesten 100% kompatibel med Turbo Pascal 5.0 for PC. Enkel adgang til Amiga-biblioteker som DOS, Intuition og Graphics. Dette er spesifikasjoner som baner veien for at det ellers meget utbredte språket nå kan bli utbredt også på Amiga.

Pascal er et strukturert programmeringsspråk, der man både kan og bør dele opp programmet i prosedyrer og funksjoner. Jeg vil ikke her gå inn på en beskrivelse av hvordan Pascal er oppbygd, men jeg tipper en del av dere er blitt "påtvunget" Turbo Pascal på skolen, og de av dere som ikke vet hva det er, kan vi meget grovt beskrive Pascal som noe midt i mellom det kryptiske C-språket og den vanlige Basic'en (som etterhvert har arvet MYE fra Pascal.) Videre i denne testen forutsetter vi litt kjennskap til Pascal.

En av de store fordelene med HighSpeed Pascal er at du kan samle alle dine smarte rutiner i en såkalt 'Unit' og så senere bare ta i bruk denne i programmene dine uten at du behøver å tenke på noen form for deklarering, slik som i C. Eksempel: La oss si at du har laget en flott fil-requester og lagt denne i Unit'en FileReq. For å bruke denne gjør du følgende:

```
Uses FileReq;
.
begin
   Fil := FileRequest('Åpne Fil');
   .
end.
```

HighSpeed Pascal har også innebygget assembler på samme måte som Turbo Pascal 6.0. Her er det veldig enkelt å putte inn små assembler-biter som du i C må lage som ett ekstra program og bruke assembler på. Du begynner bare med 'Asm' og avslutter med 'End'. Alle variabler er tilgjengelig også i assembleren. Hvis du skal returnere en verdi i en funksjon fra assembler, putter du dette i en spesiell variabel '@result'. Du kan også ha lokale 'Label' i rutinen. Alle amiga-rutinene følger med som egne 'Units'. Disse er også samlet i et eget bibliotek som heter 'pascal.lib', som lastes inn av HighSpeed Pascal under oppstarten, slik at de som bare bruker disketter slipper en hel masse 'gnaging' på diskett-stasjonene under søking etter 'Units'. Du kan også lage din egen versjon av denne ved hjelp av programmet 'LibMaker' som følger med. Du kan også lage lage Units ut fra fd-filer med tanke på fremtidige endringer. Men dette er ikke for nybegynnere, da programmet bare lager 'rå'-filer med variabeltypene Pointer og Longint. Du er nødt til å gå igjennom etterpå og endre definisjoner som ikke passer med dette. I tillegg må du legge inn konvertering av string der dette er nødvendig. Editoren som HiSoft nå leverer med både HighSpeed Pascal og nye DevPac 3, følger med i versjon både for Workbench 1.3 og 2.0. Dette er det første programmet hvor Workbench 2.0 virkelig brukes og ikke bare ser ut som 2.0. Du kan velge at editoren skal bruke en "Public Screen", som er nytt i 2.0. Da har du muligheter for å få andre 2.0 programmer som støtter public screen til å benytte samme skjerm som HighSpeed Pascal. Et godt eksempel er Workbench-kalkulatoren. Føy til en 'PUBSCREEN= HSPASCAL.1' på tool-listen til kalkulatoren, og vips, så dukker den opp på HighSpeed Pascal skjermen når den startes! Editoren er rask og meget brukervennlig, med mulighet for klipp og lim enten fra tastaturet eller med mus. Du kan også åpne flere vinduer, enten på samme fil, eller på flere filer, eller en blanding.

Kompilatoren lager meget brukbar kode, og har en smart linker som bare tar med de rutinene som du bruker fra en 'Unit' i motsetning til Benchmark Modula/2 som inkluderer alt sammen uansett hva du bruker. Eksempel: Det vanlige programmet 'Hello World' blir 3924 byte langt. Et kjent program som 'Nervous Lines' konvertert til HighSpeed Pascal blir 4456 byte og er like raskt som tilsvarende skrevet i C.

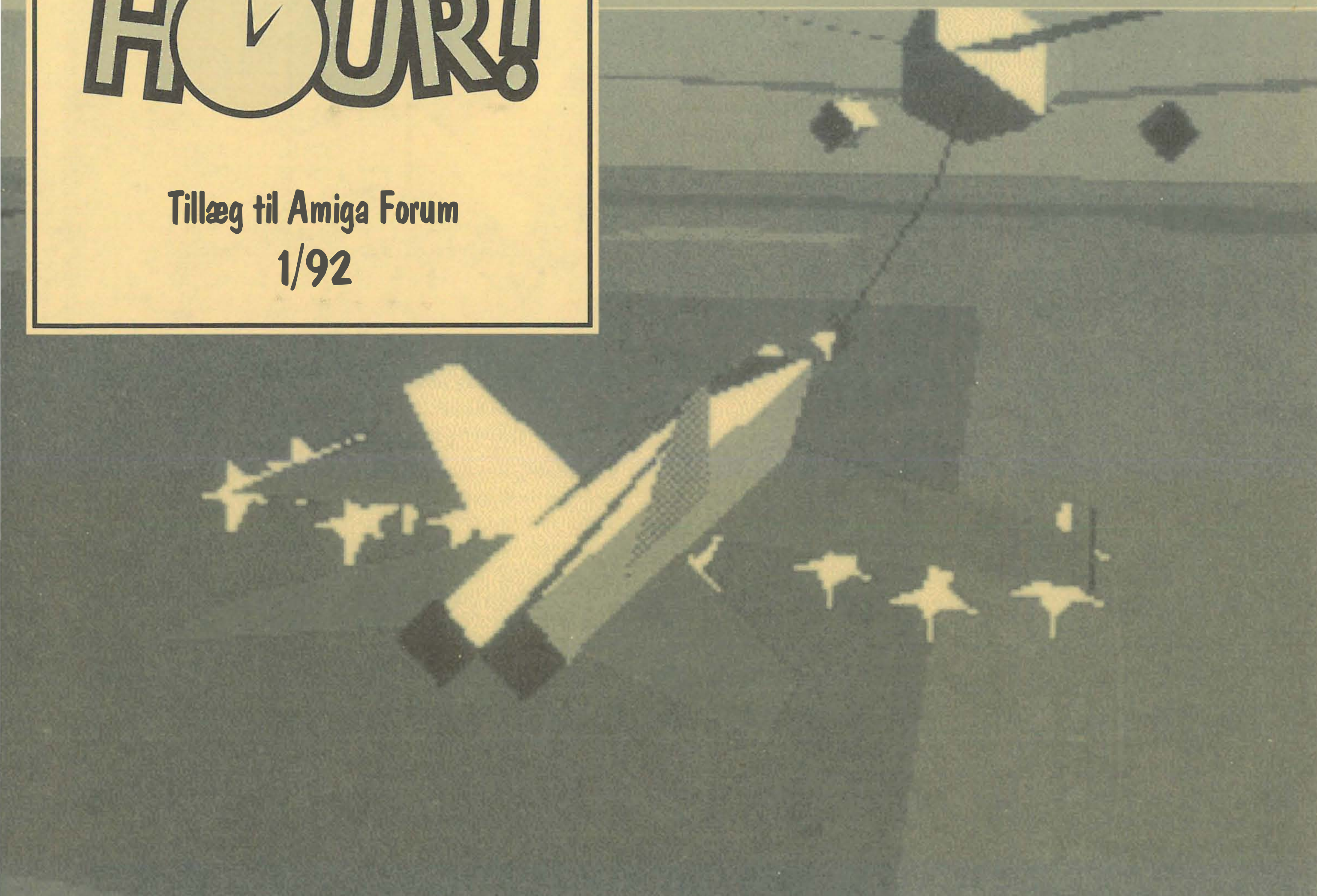
Det eneste minus som jeg kan finne er at det ikke er med 'Units' for Workbench 2.0. Men dette går jeg ut fra kommer og blir mulig å få gratis fra HighSoft for registrerte brukere når de er tilgjengelige. Det er jo ikke mer en et par måneder siden Workbench 2.0 ble offisiell med Amiga 500+. Et stort pluss er også at det finnes tusenvis av ferdige public-domain programmer for Turbo Pascal som for det meste bare trengs å re-kompileres med HighSpeed Pascal for å virke på Amiga.

Ellers er dette en meget velegnet programmerings-pakke for nybegynnere.. Den følger samme politikk som Turbo Pascal for PC med lav pris og utrolig rask kompilering, så hvis suksessen som Turbo Pascal har hatt på PC er noen indikasjon, så er framtiden lys for HighSpeed Pascal. Vi tar nisselua av for HiSoft, og gratulerer dem med et nytt kvalitetsprodukt. Hurra!

HAPPY HOUR!

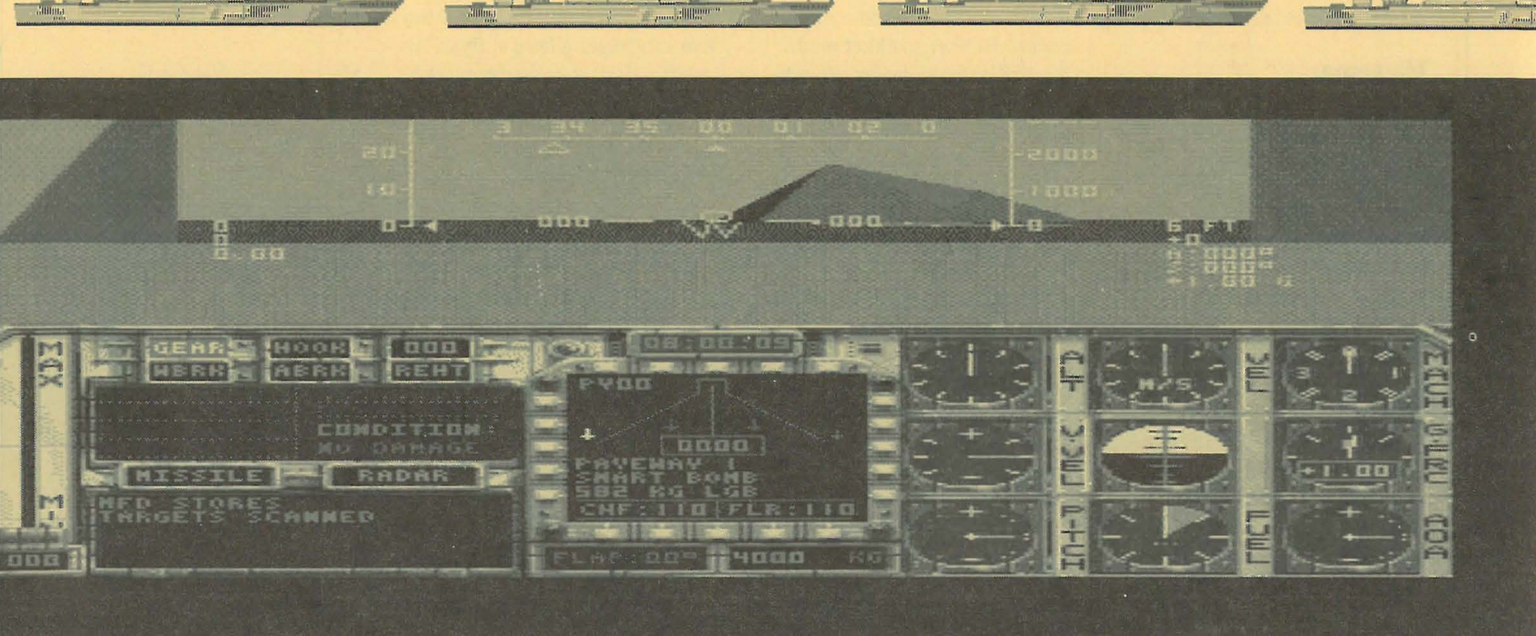
Tillæg til Amiga Forum
1/92

amiga FORUM

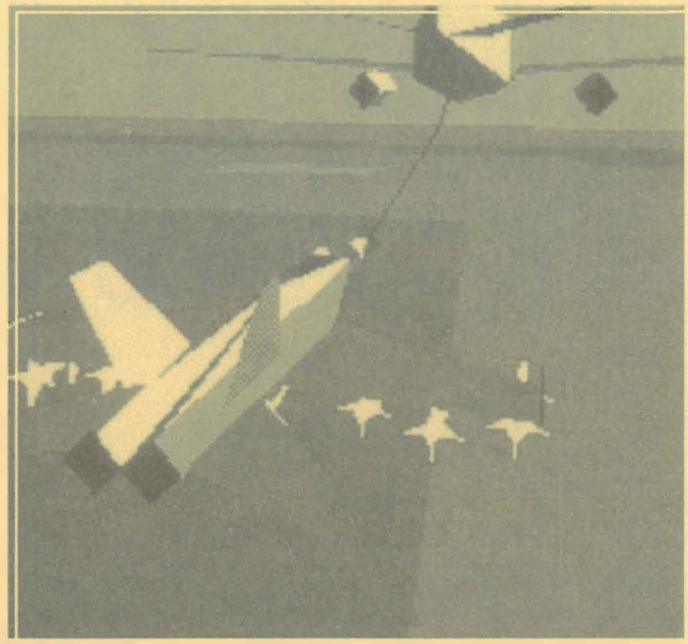


HARPOON   BIRDS OF PREY   POPOLOUS II





BIRDS OF PREY



Vores opsendte medarbejder har fået ørerne i maskinen. Han lider gudskelov ikke af højdeskræk.

ROVFUGLENE ER HER!

Happy Hour's forfløjne medarbejder Per Olsen har været ude at baske med vingerne

Så kom det endelig - Birds Of Prey. Flysimulatoren, der har været undervejs i 4 år! Første gang, jeg læste om BOP, hed det "Hawk". Det var i det engelske blad "The One" juli-nummeret 1989! Dengang så det ud til at blive den flotteste simulator "ever made".

Flotte vektorer

Og BOP er flot - meget flot. Grafikken er virkelig flot vektorgrafik og flyene er meget smukt udført. Kender man til fly, så kan man faktisk genkende de forskellige typer med det samme. Spillet fylder to disketter. Den første indeholder en meget flot indledning med to vektor F-16'er, der forfølger to MIG-29'er. Heldigvis behøver du ikke at se demo'en hver gang. Du kan nemlig også starte på disk 2 og derved gå direkte til spillet.

Missioner

Aldrig har en flysimulator haft så mange forskellige fly og missioner til rådighed. Der er 12 missionstyper, at vælge imellem:

Air Interception
Air Superiority
Long Range Bombing
Bomber Escort
Close Support and Ground Attack
Border or Sea Patrol
Reconnaissance
Troop Drop
Supply Drop
Stealth Bombing
Stealth Reconnaissance
Test Pilot

I alle disse missioner kan du vælge hvilken side (A med vestlige fly eller B med Sovjetisk producerede fly) du vil flyve for. Derudover vælger du selv din flytype. Du kan også vælge at flyve med en wingman, der kan hjælpe dig undervejs. Alt dette gør at du ikke lige med det samme har prøvet alt, jeg tror at det vil tage adskillige dage og nætter før du bliver træt af, at afprøve missionerne.
En meget interessant mission er den sidste - Test Pilot. Her kan du flyve en X-15A - det eksperimentalfly, der fløj op til de øverste lag af atmosfæren og overskred Mach 6.

Controls & Performance

Birds of Prey er ikke en fuldstændig realistisk simulator. Instrumenterne er rimelige - på et niveau mellem Falcon og Interceptor. BOP er spækket med forskellige muligheder. Blandt andet kan du se dit fly fra mange vinkler og steder. En smart detalje er. at du kan vælge fra hvilket objekt du vil se - f.eks. dit fly, din wingmans fly, dine missiler, dine fjenders fly og deres missiler.
En lidt kedelig ting er at instrumenterne er fuldkommen ens i alle flyene, man har ikke valgt at bruge de "originale" instrumenter. Lad mig i den forbindelse give en bøn til simulatorprogrammører: Sæt instrumenterne som i de rigtige fly - de ser jo netop sådan ud fordi de er funktionelle og konstrueret så man har bedst muligt overblik. Når man ser ud af forruden kan man vælge om man vil se instrumenter på halvdelen af skærmen (desværre kun i NTSC) eller at kunne se mere af "omverdenen". Men når du skal navigere og udføre en del af missionerne kræver BOP at du fjerne instrumenterne. En lidt uheldig detalje, da instrumenterne giver nogle oplysninger, der egentligt er ganske rare at have. Og hvorfor skal alle europæiske spillere lide under NTSC's ringe opløsning. Hvis DTP-programmer o.l. kan finde ud af at lave deres skærm om til PAL, når de møder en PAL-Amiga, så kan spil da vel også.
Desværre er BOP's styring ikke særlig god. Man har slet ikke den samme "feel" med flyet, som i både Falcon og Interceptor. Man kan selvfølgelig lære at flyve flyene rimeligt, men man kan ikke "vælte" rundt i luften og stadig vide præcis, hvornår man staller, eller hvor fjenden er.

Endnu en kedelig ting - det er næsten umuligt at undvige andres missiler, chaffs og flares havde, så vidt jeg kunne bedømme ikke nogen virkning. Grafikken er hurtig i BOP (specielt god på 68030), og du har selv mulighed for, at vælge, hvor mange detaljer du ønsker på grafikken (helt fint til 68000). Desuden glæder det mig at se et spil, der for én gangs skyld ikke bruger trackload. BOP kan startes fra workbench og kan installeres på harddisk. Det er tilmed Kickstart 2 kompatibel og kan som sagt køre på accelleratorkort (jeg er smaddertræt af spil, der ikke kan køre på min 3000'er).

Per Olsen

Vejledende udsalgspris d.kr. 549,-

KONKLUSION

Spillet tager et par timer, at sætte sig ind i. Manualen er let og overskuelig. Spillets levetid er rimelig lang, da der er masser af missioner, fly og steder at udforske.

75%

Præsentation
Grafik
Lyd
Gameplay

CDTV-spillene utnytter få muligheter - foreløpig

AmigaForum/Happy Hour har tatt en kikk på spill til CDTV, for å finne ut hvor gode disse er. Noen spill er vanlige Amiga-spill som er kopiert over til en CD-plate, og da tar opp drøyt 1% av plassen... Andre titler utnytter noen av CDTV-finessene, som f.eks. CDXL-video og CD-lyd. Men foreløpig er altså ikke CDTV den ultimate spillemaskin. Eller...?

Xenon II - Megablast

Et forrykende action-spill som dessverre er umulig å spille hvis man ikke har mus eller joystick med autofire. Bra grafikk og bra lyd , men det er lite som forteller at dette er et CD-ROM spill...

Defender of the Crown

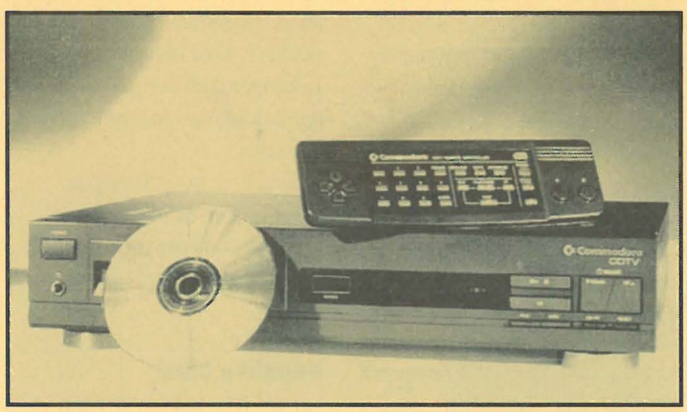
Dette er en gammel klassiker. Jim Sachs var en av de aller første Amiga-kunstnerene som ble "verdensberømte", og spillet Defender of the Crown (som kom ut i 1987) var en orgie i tegninger fra denne flinke mannen. Spillet gikk ut på å samle England til ett rike via dueller, beleiringer og ridderturneringer, og var et kombinert action/strategispill.
Nå har det kommet en CDTV-versjon som inneholder den samme grafikken, men har i tillegg et kraftig forbedret lydspor. All lyden er nå i CD-kvalitet! Middeldaldernusikk, klingende sverd og støyende soldater trenger seg inn i stua i form av fet stereolyd. De fleste tekstplakatene er byttet ut med en mandig røst som forteller hva som skjer.

Snoopy

Tilhengere av Baltus, Snoopy og resten av gjengen i "Knøttene" vil nok finne seg godt til rette her. Store, pene figurer vandrer ut og inn av bildet, og selv kan du styre den ustyrlige Snoopy i jakten på lillebrors uerstattelige sutteklut. Underveis kan man snakke med folk, og plukke opp eller legge fra seg ting. Det er meget enkelt å styre Snoopy med fjernkontrollen.
Dette spillet er muligens beregnet på barn, men jeg må ærlig innrømme at det eneste resultatet etter flere timers iherdig vandring var et par gryende gnagsår og litt frustrasjon.

Sim City

Her har vi redaktørens favoritt. De som har har hatt perioder med våken tilstand og dertil hørende bevissthet og sanseinntrykk, kan ikke ha unngått å høre om spillet SimCity. Komprimért ned til en setning, går SimCity ut på å styre utviklingen av en by ved å fordele tomter, bygge veier og kraftledninger, og bevilge penger. Trives innbyggerene vil befolkningen øke, noe som igjen fører til økte skatteinntekter.
CDTV-versjonen har bedre grafikk og bedre lyd enn orginalen. Herlig musikk i skikkelig CD-kvalitet skaper det rette miljøet rundt hvert scenario. Min favoritt på lydsiden er Western-byen, der en skikkelig Country&Western-låt med meksikanske gitarpartier og "I-haa"-rop i beste Texas-stil går hånd i hånd. Ellers er menyene oversiktlige, og egner seg meget godt til styring via fjernkontrollens pilknapper.



Super Games Pack

ZackaBoom - Swooosh - Ieeehaagh - Flackazoom - KaBoom! Her er et utvalg av de effektlydene vi finner på denne platen, som inneholder tre spill. Ulempen er at denne orgien i støy fant sted allerede når vi skulle velge noe i hovedmenyen. I redsel for å ødelegge trommehinnene tok vi ikke sjansen på å gå videre, men tilhengere av hørselvern har med Super Games Pack mulighet til å spille klassikeren Breakout, en Pacman-klone, og et spill der du skal nå tak i en gammabombe. Booom!

Lemmings

Denne Amiga-klassikeren kom tidlig i CDTV-versjon. Selve spillet er 100% identisk med den vanlige Amiga-versjonen, og er fryktelig vanskelig å spille hvis man ikke har mus eller trackball (Oh, no!). Men hvis man har dette, er Lemmings like fascinerende som ellers. Det kan også nevnes at det følger med en demo på en (kommende?) flysimulator med navnet "Planetside". Her flyr du over et detaljert fraktal-landskap som ligger ferdig generert på CD-platen, og flysimulatoren skal hente inn riktig bilde alt etter hvor du flyr. Hvis flysimulatoren blir noenlunde like bra som demoen, kan dette bli skikkelig gøy!

Hmmm...

Foreløpig er jeg ikke imponert over det som finnes av spill til CDTV. Dårlige konverteringer og hastverksarbeid preger den første generasjonen, og CDTV'en utnyttes heller dårlig. På Köln-messen fikk jeg et glimt av et nytt Sherlock Holmes-spill som brukte mye CDXL-grafikk. Digital video viste vitner og involverte mens de forklarte seg om det som hadde skjedd, og dette så ut som starten på noe bedre. Flysimulatoren Falcon er også klar nå, og selve flygingen er ca. den samme som på diskettversjonen. Men intro og briefing skal visstnok være CDXL-video. Vi er spente.
Alt i alt håper jeg at spillene for CDTV blir betraktelig bedre enn det jeg har sett til nå. Svært få av spillene utnytter de fordelene det er å ha over 500MB til rådighet, og det kommer kanskje til å ta litt tid før programmererne klarer å venne seg til tanken.

-Øyvind

Harpoon

War in the North Atlantic



Harpoon er et meget avanceret brætspil, der blev udviklet i 1980 af Larry Bond. Det blev lavet til at uddanne officerer i US Navy, i flåde-strategi. Nu er Harpoon så udkommet som computerspil.

Hvis du har læst "Red Storm Rising" af Tom Clancy og Larry Bond, så ved du hvad Harpoon er. Tom Clancy brugte Harpoon som hjælpemiddel da han skrev "The Hunt For Red October". Da Tom Clancy og Larry Bond skrev "Red Storm Rising" var det udfra en idé til et nyt spillemodul - Convoy '84 (i computerversionen: North Atlantic Convoys). Bogen byggedes op omkring Harpoon og handler om en moderne konventionel krig i Nordatlanten.

Et brætspil?

Harpoon minder umiddelbart, som en mellemting mellem computerspillene "The Hunt for Red October" og "Red Storm Rising" - og brætspillet "The Hunt for Red October" (underligt, ikke?!). Det skal lige siges at jeg ikke har prøvet brætspillet Harpoon. Men jeg er altså vild med fly, skibe, Tom Clancy romaner og altså også strategispil, så dette spil - Harpoon - ser ud som om det vil berøve mig adskillige timers nattesøvn.

Tre manualer!

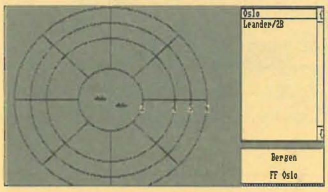
Harpoon bliver leveret sammen med tre manualer: Operations Manual, North Atlantic Convoys (Battleset 2) og Tactical Guide. I Tactical Guide, der er skrevet af Larry Bond, har Tom Clancy skrevet om sit besøg på to sovjetiske skibe.

Det ser lidt afskrækkende ud med al den tekst, men heldigvis har man lavet en introduktion, hvor man bliver ledt igennem en mission. Det tager dog ca. 1 1/2 time, før du kan spille rigtigt. Harpoon er ikke indviklet eller svært at lære - det er bare meget omfattende og detaljeret.

Godt overblik

Harpoon's skærm er opdelt i flere felter. Der er et oversigtskort, der viser dine fartøjers placering og et "lokalkort", der viser den gruppe, du beskæftiger dig med.

Når du så vælger et fartøj har du mulighed for at tildele det forskellige opgaver f.eks. antiubådsmission og rekognoscering. Menuerne er bygget meget lo-

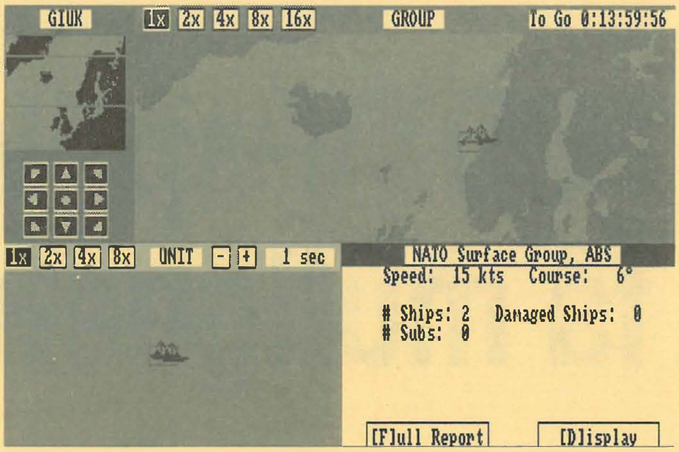


Her er dine "lyttebøffer"

gisk op og er lette at betjene. Du skal træffe beslutningerne og din stab (computeren) udfører dem. Du skal derfor ikke styre de enkelte skibe, som f.eks. i Red Storm Rising.

To Detect or not to Detect...

Det, der afgør en krigs udfald, er for det meste information. Hvilken side har flest informa-



Harpoon's kontrolskærm - der er meget at holde styr på...

tioner. I Golfkrigen ødelagde de allierede styrker de irakiske radaranlæg, som det første. Irak kunne derefter ikke "se" hvad der foregik.

Det gælder også i Harpoon om, at vide mest. Derfor gælder det om at "detect'e" fjenden - at finde ham, og helst før han finder dig. Harpoon kan være særdeles spændende, når du ved at der er en ubåd et eller andet sted - men ikke ved hvor. Der er lavet en smart funktion, i forbindelse med detection. Hvis du m ster kontakten til f.eks. en ubåd, vil der en firkantet ramme markere, hvor ubåden kan være. Jo længere tid, der går før du atter får kontakt - jo større bliver firkanten.

Manualerne giver iøvrigt et grundigt kursus i hvordan du bedst kan udnytte dine sensorer (radar, sonar og syn) bedst muligt.

Negative sider

- er der ikke mange af. Men grafikken og lyden er katastrofalt dårlig. Grafikken på kortene er okay - de viser skibene med symboler, men når du sænker et skib eller andet, kommer der et rædselsfuldt billede af en "synkende skude". Man kunne ligeså godt have droppet de billeder fulsstændigt.

Lyden er et studie i skrækkelige lyde. De tjener et formål - nemlig at gøre dig opmærksom på, at der er fare på færde eller lignende. Og det opdager du helt sikkert!!

Kompatibilitet

Harpoon er kompatibel med alle Amiga'er, der har mindst 1 MB ram og 1 diskdrev. Derudover virker det under Kickstart 2 og accelleratorer. Det kan installeres på Harddisk og der medfølger udførlige vejledninger i installation.

Man har valgt at undlade kopibeskyttelser - til gengæld får man ikke så meget ud af spillet uden manual.

Kan installeres på HD.

Lars Olsen & Per Olsen

Vejledende udsalgspris d.kr. 449,-

Konklusion

Et fantastisk godt strategispil, der lænker dig til skærmen. God og grundig manual, med masser af taktikker og strategier. Logisk opbygning.

75%

Præsentation

Grafik

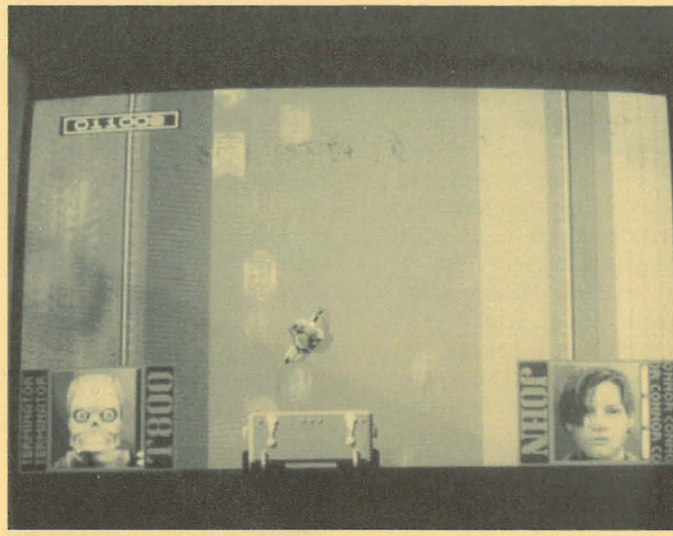
Lyd

Gameplay

Terminator 2: Judgment day

Arnold Schwarzenegger er over os igen. I Terminator 2, der er udgivet af Ocean, er det tydeligt hvad det handler om: Vold i det godes tjeneste, masser af vold og masser af action.
Terminator 2 er traditionelt opbygget med en stribe levels. Plottet i spillet læner sig naturligvis op ad filmen. Du skal, ved hjælp af Arnold's pixelkrop, jorde den fæle T1000 Terminator.
Uheldigvis er han meget stærkere end dig, men du har i det mindste retfærdigheden og joysticket på din side. Spillet starter med en simpel scene, hvor du skal tvære din fjende ud . Næste level er noget mere besværlig.
Forfulgt af din ærkefjende, der her er udstyret med en stor væmmelig lastbil skal du på motorcykel drøne ud af en grusvej, fyldt med alverdens hindringer.
Når du igennem, smutter du imelllem 2 bropiller der er anbragt så tilpas snævert at din forfølger smadrer lastbilen lige ind i dem. Hæ-hæ.
Spillet bliver naturligvis sværere efterhånden som du kommer frem og mængden af action er stor. Gameplayet er godt , men af og til virker spillet alligevel forudsigeligt, men er man Schwarzenegger-fan er det svært at komme uden om.
Grafikken er rimelig . Lyden er tålelig. Med i handelen følger 2 disketter, 1.stk. T-shirt samt en flot manual, hvor grafikken er så dominerende at det beskedne indhold er relativt svært at læse.

- Palle
Vejledende udsalgspris:
d.kr. 395,-



Med døden i baghjulet freses der afsted....

Konklusion
Selvom spillet har sine mangler, er det stadig guf for Schwarzenegger-fans. T-shirten er flot. K
an ikke installeres på harddisk

58%

Præsentation
Grafik
Lyd
Gameplay

Robocop 3

Så er der ballade i Delta City igen. Stakkels Robocop kan dårligt få tid til at sluge sin babymos, før end han skal ud og jagte grimme fyre igen.

Delta City er definivt det sidste sted på jorden, jeg ville flytte hen. Jeg ville simpelt hen få et nervøst sammenbrud inden en uge. Robocop 3 indeholder en række opgaver du, som Robocop, skal løse. Du skal blandt andet befri nogle gidsler, som skumle terrorister har taget Du kommer uhindret ind i bygningen hvor de opholder sig og efter nogen tid (og en tur i elevatoren) ramler du ind i disse afskum. Du skal passe på med hvem du plaffer ned, terrorister og gidsler erS blandet grundigt sammen.
Nakker du et gidsel overtræder du Robocop's "moralkodeks" hvilket kan medføre systemnedbrud for stakkels Robocop.
Spillet der fylder 2 disketter indeholder både en movie-version og en arkade-version.
Robocop bliver udsat for lidt, stakkels fyr. Spillet er gennemgående vanskeligt og virker faktisk gennemtænkt. Grafikken er hovedsageligt fyldt vektorgrafik. Animationerne er gode, omend jeg synes, at noget af tiden er der en del ukontrollerede ryk Lyden er orden. Gameplayet er okay, baseret som det er på Robocop-filmenes cyberpunk-agtige verden. Robocop 3 bliver man ikke træt af lige med det samme. Manualen er flot og ulæselig. Det eneste der er trættende er den irriterende kopibeskyttelse, der her kommer i form af en bøvet og debil 'dongle' der skal sættes i joystickport 2.

- Palle

Vejledende udsalgspris
d.kr. 395,-



Den absolut kønneste grafik i Robocop 3.

Konklusion
Robocop 3 er rimeligt, med et fornuftigt gameplay, der holder mere end 14 dage. Spillet afspejler ganske godt filmenes særegne verden.
Kan ikke installeres på harddisk.

63%

Præsentation
Grafik
Lyd
Gameplay

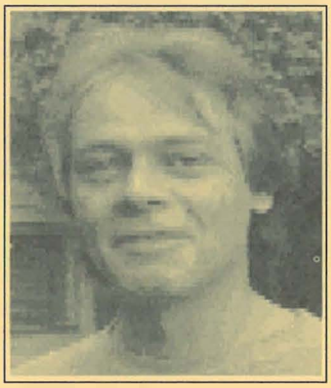
Ny redaktør af Happy Hour

Happy Hours redaktør Peter Normann har trukket sig tilbage for at hellige sig andre opgaver . Det er vi naturligvis kede af og vil derfor benytte lejligheden til at sige Peter tak for et godt stykke arbejde. Held og lykke Peter (vi bukker dybt)
Redaktør stolen er blevet overtaget af Amiga Forum's danske redaktør, der derved bliver garanteret endnu mere stresset end før. Han er dog vant til mosten og kan arbejde uafbrudt i dagevis på nogle kander kaffe, et par kartoner Kings og ten masse junkfood.
Happy Hour vil fortsæt være detuveræne indhold i vores emballage Amiga Forum.

Skriv ind

Happy Hour redaktionen modtager gerne læserbreve med ros og ris, forslag, spiltips etc.
Har du noget på hjerte så hører vimeget gerne fra dig. Bare fat fjerpennen, farveblyanten eller Amigaens tasta(tor)tur og skriv, skriv, skriv...
Hyldestbreve, rødvin, champagne og andre luksusgodter sendes naturligvis til:

Happy Hour
Egeskov 25
DK4360 Kirke Eskilstrup



Happy Hour's nye redaktør aka Amiga Forums danske redaktør Palle Bruselius.
Bemærk det utroligt venlige og meget intelligente udtryk

Hjertelig tak til:

Sofiech, som har suppleret os med anmelderkopier til dette nummer

HAPPY HOUR

Spilredaktør
Palle Bruselius

Medarbejdere
Per Olsen
Lars Olsen

Ekstra hjælp
Kasper Bruselius

Redaktionen påtager sig på ingen måde ansvar overfor læserne, der formodentlig frivilligt læser denne sektion. Redaktionen forpligter sig ikke til at trykke indsendte breve m.v. og forbeholder sig ret til at forkorte og censurere indsendte breve, samt iøvrigt at spille ludo, drikke stærk kaffe, glo på piger, skifte cigaretmærke og synge sjofle folkeviser.

Det er altså svært...

Af og til driller tilværelsen lidt for meget. Under produktionen af dette Happy Hour brød harddisken sammen 1 gang, 2 sider (færdige) forsvandt, olietanken løb tør (så halvdelen er produceret iført bælgvanter, skistøvler og ørevarmere), redaktionshunden stak af (den er Danmarks grimmeste vovse) og kaffebønnerne slap op.
Kom ikke her og sig at det må da være sjovt at lave blad. Det er det bestemt ikke altid.
Af og til får man så nogle ekstra morsomme oplevelser, såsom den dag en herre ringede og spurgte om adressen til et andet dansk Amiga-blad. Vittig fyr, han blev anbefalet den lokale telefonbog over Antarktis.
Jeg modtog en dag en tlf.samtale, der gik ud på, at det var for dårligt at vi ikke skrev om C64-spil. Ærlig talt, det her er da et Amiga-blad, er det ikke ?

Spil på harddisk, tak...

IT'S HARD(DISK), MATE

Udviklingen går stærkt i edbbranchen.
Også når det gælder spil.
Spillene bliver mere og mere omfangsrige, komplicerede (nogle af dem) og fylder naturligvis så også meget mere.
Trods intensiv piratkopiering kan der sælges spil og der sælges utroligt mange. Amiga-ejerne har adgang til forrygende gode og flotte spil, et privilegium der bestemt ikke kommer ret mange andre computerejere til gode.
Bortset fra de mere traditionelle opdelinger af spil i kategorier: shoot'em up - adventures - strategi etc. kan man idag foretage endnu en opdeling indeholdende kun 2 kategorier:
1. Spil der kan installeres på harddisk 2.
Spil der ikke kan installleres på harddisk.

Når man kigger på mængden af spil der kan lægges på harddisk, er det stadig beskæmmende få det drejer sig om, helt ulig pc-verdenen, hvor det nærmest er standard at man kan. Ikke mange pc-ejere ville finde sig i samme forhold som Amiga-ejerne. Med den udvikling der foregår i Amiga-verdenen, hvor harddiske sælges i hastigt stigende omfang, er det Happy Hour en gåde, hvorfor så mange spil stadig ikke kan lægges på harddisk. "Jamen, vores spil programmeres i en speciel kode" kan vi høre spilhusene (især de engelske-konservative som de er) sige. "Vågn op", siger vi. "Se dog på hvad der faktisk foregår". I disse tider hvor spil fylder mere og mere er det nødvendigt med harddisk-installation. Der er ikke nogen brugbare undskyldninger for at programmere i mere eller mindre obskure koder. Fordi et spil programmeres i Amiga-dos kompatibel kode bliver det ikke ringere. Kick Off-freaks, der faktisk ejer en harddisk, vil formentlig være jublende lykkelige (heri blandt undertegnede). Det er håbløst og hamrende irriterende at skulle lege disk-jockey, hver gang man vil spille KickOff eller et andet spil.
Vi håber at softwarehusene og programmørerne vågner op snart. Som det er nu er utroligt mange af dem håbløst bagud for udviklingen. Det må være slut med at behandle Amiga-ejerne som om de ejede et spilkonsol.
Vi har i Amigaen en fremragende computer, der udstyret med harddisk, er endnu mere attraktiv, også som spilcomputer.
Vi vil fra og med denne udgave af Happy Hour forsyne hver spilanmeldelse med oplysning om hvorvidt spillet kan installeres på harddisk eller ej.
Mulighed for harddisk-installation gør ikke automatisk et spil bedre, men det fjerner irriterende momenter, så som abnormt lange loade-tider. Det vil derfor ikke trække fra i vores pointgivning vedr. spillet men blot fremstå som en ekstra kommentar.
Vi vil fremover følge spiludviklingen meget nøje og vil konstant slå til lyd for at fremtidens Amiga-spil alle vil kunne installeres på harddisk.

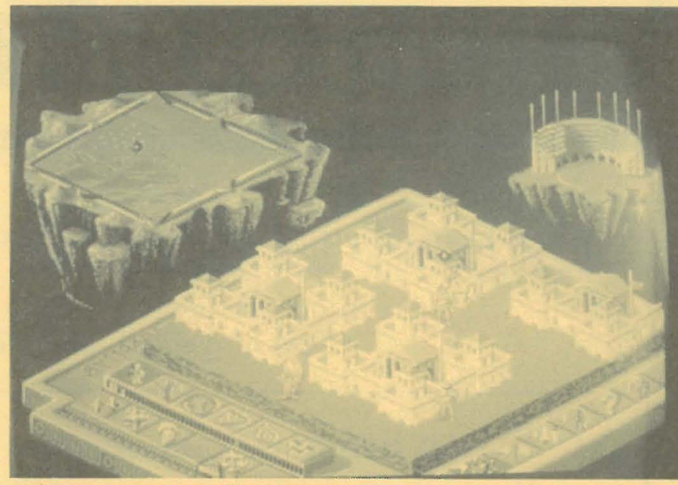
Happy Hour hører meget gerne fra læserne, hvis I har kommentarer til dette. En af måderne at påvirke spilhusene på er gennem blade som Amiga Forum eller ved direkte henvendelse til spilhusene.
I kommende udgaver af Happy Hour vender vi tilbage med mere om alt dette, blandt andet med kommentarer fra spilhusene.

- Palle Bruselius

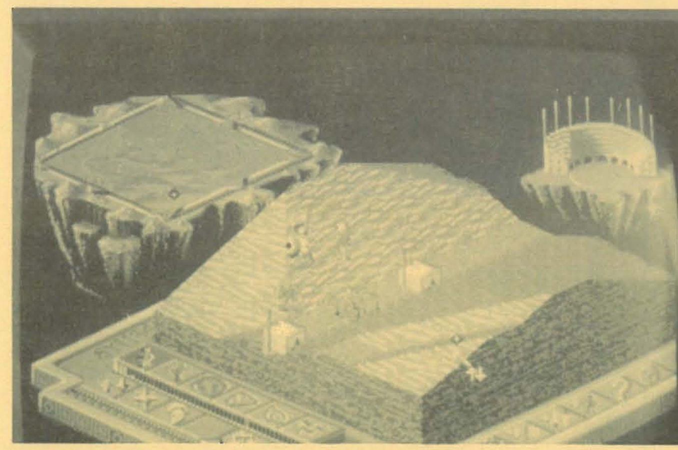
POPULOUS II:

Et guddommeligt spil

Den længe ventede efterfølger til Popolous er kommet. Popolous II (fra Bullfrog Productions) er endnu en prægtig og guddommelig kamp mellem gode og onde guder. Kan spillet mon leve op til forgængeren ? I det følgende kan du læse nærmere om anmelderens oplevelser blandt Olympens guder.



Boligbyggeri i det antikke grækenland



Din leder terroriserer fiendens tilhængere.

Popolous I introducerede et særligt og enestående spilkoncept. Ikke noget med jordnære slagsbrødre eller trusler om atomkrig, hvis du ikke finder din tantes kanariefugl, der er blevet bortført til den gale KGB-officers underjordiske bunker i Centralasien. Næh, Popolous viste en helt anden vej: Gudernes Kamp. Det godes kamp mod det onde, har altid optaget mennesket enormt, hvorfor så ikke tage skridtet fuldt ud og lade guderne slås. Popolous blev et sikkert spil-hit. I Popolous II går fortsætter man hvor man slap. Denne gang står striden mellem Olympens guder, dvs. de græske guder. Man har haft fat i den græske mytologi og benyttet denne som udgangspunkt. Resultatet er at man, til forskel fra de ret anonyme guder i det PopolousI, har skabt nogle væsentligt mere festlige og farverige guder.

Søn af Zeus

I PopolousII er du en af Zeus' (chef-guden, en velllystig og frisk gut) mange jordiske sønner, avlet med et af hans utallige damebekendtskaber.
Du kræver din plads mellem Olympens guder, men det er Zeus ikke særlig velvillig over for. For at opnå plads blandt guderne skal du derfor besejre ikke mindre end 32 guddommelige modstandere, som hersker over i alt 1000 forskellige verdener. Du får med andre ord virkelig travlt. Dit slutmål er at besejre Zeus.

Ansigtløftning

Først skal du dog kreere dit næsten-guddommelige fjæs. Ved at sammenstykke forskellige ansigtsdele bestemmer du samtidig hvordan dine personlige egenskaber (klog, brutal, grusom, krigsgal osv.) skal være. Disse egenskaber er afgørende for hvordan dine modstandere reagerer på dig.
PopII kan spilles på 2 måder. Enten som 'Conquest', hvor du skal besejre en hel stribe verdener eller som 'Custom Game'. I 'Custom Game' kan du udnytte erfaringer og evner du har samlet i 'Conquest'.
Når du starter på et spil, kan du opsætte en række betingelser, spillet skal foregå under, nogle af dem mere barske end andre.

My God, what a game...

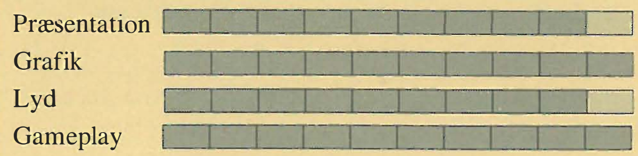
PopII er bygget op om stort set det samme skærmbillede som forgængeren. Her er det dog kraftigt forbedret, ikke alene m.h.t. grafikken, der er fremragende, men også med hensyn til overskueligheden. Du skal, ligesom i I'eren, lede og styre dine tilhængere, således at du sammen med dem kan erobre en verden. Dine tilhængere 'walkers' vandrer afsted og laver bosættelser, der med de rette betingelser bliver til byer og slotte. Til det skal de bruge fladt land, som du skal berede for dem. Selve skærmbilledet indeholder et verdenskort, et "generalstabskort" over den del du lige nu er i, en bjælke med grundliggende kommandoer, en Mana-bjælke, der repræsenterer din øjeblikkelige kraft og hvilke uhyrligheder du kan slippe løs mod din modstander. Desuden en bjælke, repræsenterende de Guddommelige muligheder for indgriben, dvs. nogle ekstra stride katastrofer du stakkels modstander må lide under. Endelig er der en miniatureversion af Colosseum (der her midt i alt det græske, faktisk er romersk...) På Colosseums siddepladser, ses alt efter styrkeforholdet mellem dig og din modstander mange eller få af hans og dine tilhængere.
Ikke blot er PopII en begavet videre-udvikling af PopI, grafikken er også væsentligt forbedret. De Guddommelige katastrofer er af nærmest djævelsk karakter, styringen er forbedret kraftigt og spillet oser af atmosfære. Lyden er også forbedret en hel del. Selve Gameplayet er stort set det samme som i 1'eren, bare meget mere veludviklet. Manualen er god, overskuelig og veltilrettelagt. Det er simpelthen et spil ud over det sædvanlige. Jeg er sikker på, at jeg i meget lang tid fremover, ofte vil blive grebet af en "guddommelig" inspiration og spille Popolous II.

Palle

Popolous II kan installeres på harddisk. Vejledende udsalgspris d.kr. 399,-

Konklusion:
Hvis du kun satser på at købe et, to eller tre spil i år, så bør Popolous II være et af dem. Popolous II scorer Happy Hour-prisen. Sådan. Guddommeligt.

95%



Vinn en Amiga 500+

Gi oss navn og adresse på minst 10 andre Amiga-brukere i Norge. Som takk for innsatsen får du gratis tilsendt et spill til veil. pris kr. 395,-. I tillegg blir du med i trekningen av en Amiga 500 Plus til veil .pris kr. 5.000,-. Trekningen vil foregå den 1. november 1992.

Fyll ut listen (bruk blokkbokstaver)

Navn: ....

Adresse: ....

Postnr/sted: ....

Jeg bruker
( ) Amiga 500 1.2/1.3
( ) Amiga 500 Plus
( ) Amiga 2000
( ) Amiga 3000
PC, oppgi type (286/386...) ....
Annen maskin ....

Nr.	Navn	Adresse	Postnummer/sted
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Har du flere navn kan du skrive dem på et eget ark.

Returnér skjemaet til

TESSA ELECTRONICS A/S

Postboks 32, 2650 Kvam
Tlf. 062-94500 / Fax: 062-94525
Åpningstid man-lør 10.oo - 21.oo (18.oo)

KCS Power PC Board

av Ørjan Eriksen

Siden Amiga ikke i utgangspunktet er IBM-kompatibel, har det med tiden blitt lagd flere forskjellige løsninger på dette "problemet". KCS Power PC Board er et ikke helt nytt kort som er lagd for Amiga 500, og dette skal vi se på her. I neste nummer kommer vi dessuten til å se på GVP's nye kort, som kan plasseres internt i deres harddiskkontroller for Amiga 500.

Hardware

KCS-Power PC Board monteres inn under maskinen i RAM ekspansjonssporet. Kortet består av 1 MB RAM og og en Nec v30 8 MHz chip (8086 Turbo XT). I MSDOS modus vil det være 704 KB tilgjengelig for DOS i tillegg kan 192 Kb brukes som EMS. Microsoft Dos 4.01 følger med med komplette manualer. BIOS er standard Phoenix, og skal være kompatibel med det meste av det som finnes av programmvare for PC. Alle programmer vi testet, kunne kjøres uten problemer. Alle utganger (Seriell, parallel, mus og joystick portene kan brukes i PC modus. Oppløsningen som supporteres er Hercules monochrom og CGA 8 farger. Hercules oppløsnigen kan bare brukes dersom du har en BIG FAT Agnus med 1 MB chip RAM. I tillegg sitter det en batteriklokke som kan brukes av både PC og Amiga, på kortet. Det følger med et eget Amigaprogram for å bruke klokken på Amiga siden.

Installasjon

Installasjon av kortet er forholdsvis enkel. Kortet plasseres under maskinen i RAM ekspansjonsporten. Dersom du har et RAM kort i dette sporet, må det taes ut. Etter at kortet er satt inn er det bare å starte maskinen med den medfølgende disketten, og PC kortet aktiviseres. Når PC'en er startet kan du sette in PC boot disketten som inneholder MSDOS v4.01, og du er igang. På den disketten som brukes til å aktivisere PC-kortet ligger det også en rekke Amigaprogrammer som brukes til å stille inn diverse parametre for PC-kortet. For å nå disse programmene kan du holde nede venstre museknapp etter en varmstart. Da starter Amigaen på vanlig måte. Dermed kan du fra CLI, kjøre PC-Preferences, som gir deg en meny med mange forskjellige innstillinger. Blant annet hvilke porter som skal benyttes til hva, hvilken oppløsning som skal brukes av PC kortet (CGA eller Hercules) mm.

Harddiskpartisjon for PC kortet

For å få større utbytte av PC-kortet er det en fordel om du har en A590 harddisk. KCS Power PC Board støtter foreløpig bare A590 fra Commodore. Denne harddisken kan settes opp med to partisjoner, der en av partisjonene brukes av PC og er usynlig når du kjører i Amiga modus, mens Amiga partisjonen er usylig i PC modus. Med programmvaren (HdToolBox) til A590, er det ikke noe problem og dele harddisken i to partisjoner. Deretter må du kjøre programmet "A590" som ligger på den medfølgende disketten, for at PC kortet skal kunne bruke den ene partisjonen. Vi prøvde dette og det virket helt utmerket. Det fulgte faktisk med to hefter som forklarte hvordan dette skulle gjøre steg for steg, begge på engelsk.

Multitasking

PC kortet kan IKKE kjøres samtidig med Amiga, dvs når du kjører i PC modus er Amigadelen ikke tilgjengelig og omvendt. Dette var ikke bra. Det finnes andre PC kort til A500 som kan dette. Det gjør at det blir unødvendig tungvindt og overføre data fra Amiga til PC. Du må fortsatt ha CrossDOS eller noe lignende på Amigasiden for å lese MSDOS disketter.

Kompatibilitet

Alle programmer vi testet virket uten problemer på KCS Power PC Board. Jeg installerte Windows 3.0 uten problemer, men det ble ikke særlig vakkert i monochrom 640*200 CGA oppløsning. Norton SI ga en "Computing Indeks" på 4,9 og en "Disk Indeks" på 1,4 for harddisken (20 MB XT i en A590). Dette sier egentlig ikke så veldig mye, men kortet er ikke spesielt raskt sammenlignet med dagens PC'er. Alle programmer som kan bruke CGA eller Herculesgrafikk skal kunne kjøres på PC kortet. Det betyr at det meste av det som finnes av tekstbehandlere, regneark og databaser, skulle kunne gå uten problemer. Det eneste som ikke gikk var å bruke Amigamusen i PC modus. Det fulgte ikke med en driver for musen, og den vanlige "mouse.com" og "mouse.sys" kunne ikke brukes fordi de må ha en Microsoft kompatibel mus. Dersom musen skal kunne brukes i PC mode må det følge med drivere i programmet som skal bruke den. Driveren som skal velges er en "Mouse Systems mouse". I Windows 3.0 virket musen uten problemer.

Diverse

Den interne diskettstasjonen brukes av både PC og Amiga. Musen fungerer også i PC-modus. Amigaen kan bruke 512Kb av RAM'en på PC-kortet som vanlig RAM mens resten kan benyttes som en RAM-disk. Dessverre er det en liten detalj som begrenser bruken av denne 512Kb RAM disken. Dersom du har en harddiskkontroller som bruker DMA virker ikke denne RAM disken. Dessverre bruker A590 som er den eneste harddiskkontrolleren som kan brukes sammen med PC-kortet, DMA. Siden det meste av programmene jeg brukte både på Amiga og PC siden, lå på A590 harddisken, har jeg ikke fått testet denne RAM disken. Den skal vistnok overleve en varmstart eller en GURU meditation.

Manualer

De medfølgende manualene for MSDOS fra Microsoft er selvfølgelig på Engelsk og forklarer alle DOS kommandoer og filer. Disse bøkene skulle være kjent for dem som bruker MSDOS. Det fulgte også med en del ekstra hefter som forklarte installeringen av PC kortet og partisjoneringen av A590 harddisken. Disse heftene var også på engelsk.

Konklusjon

PC'ene har tross alt utviklet seg de også, CGA er gammeldags og tregt og Hercules er heller ikke noe bedre i monochrom, men for de som absolutt må kjøre PC programmer og som ikke har noe i mot gamle grafikkstandarder, kan dette være en løsning. Kortet koster 3900,- og er ikke avskrekkende dyrt, når du du ser hva som følger med, MSDOS 4.01 med komplette manualer og 1 MB RAM (512 KB ekstra RAM og 512KB RAM Disk).
Den største ulempen er at du ikke kan kjøre Amiga-program samtidig som PC-program. Dette gjør kortet til en lidelse for de som har blitt vant til å kjøre flere ting samtidig.

Norsk importør er Data Teknologi, som har telefon 02-217982.

EPSON GT-6000 & ADPro

Til Art Department Professiona finnes det en "Loader " som styrer Epson GT-6000.

Litt om scanneren

Epson GT-6000 er en A4 fargescanner som kan levere en oppløsning på 600 punkter pr. tomme i 16.7 millioner farger. Den leveres med et parallell-interface. Prisen er ca. 26.000,- kroner + mva, og den distribueres i Norge av Jotec A/S (02-677770).

Programmet

du trenger i tillegg til Art Department Profesional heter "Epson GT-6000 Scanner Controller" som kommer sammen med en kabel som kobles til parallellporten. Programmet installeres i ADPro's "Loaders"-skuff, og når du starter opp ADPro kan du velge denne i menyen. Du kommer da inn i en meny der du bestemmer utsnitt, opp-løsning, lysstyrke og farger eller gråtoner. Så er det bare å velge OK, og bildet kommer rett inn i ADpro for videre bear-beiding. Du kan lagre bildet i alle IFF-formater, pluss en del PC- og Mac-formater.

Konklusjon

Dette utstyret ligger i en prisklasse som gjør at det ligger utenfor rekkevidde for vanlige hobbyfreaker. Selv har jeg scannet ca. 5000 bilder det siste halvåret, og både scanner og programvare har fungert bra, uten problemer av noen art. Bildekvaliteten er bra, forutsatt at orginalene holder en brukbar kvalitet.

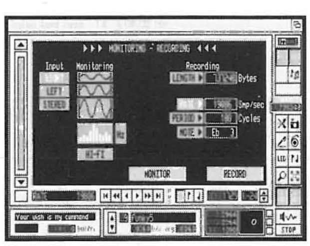
ADPro og scannermodulen distribueres i Norge av FAMO, telefon 02-381205

GVP Digital Sound Studio

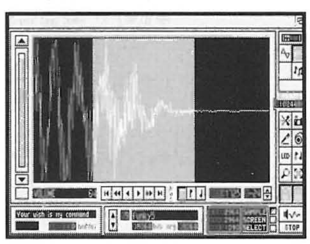
av Øyvind Skogvoll

GVP begynner nå å bli en av de produsentene av tilleggsutstyr som satser mest på Amiga. De har en meget anerkjent harddisk-serie både for Amiga 500 og 2000, pluss akselleratorkort for både 500, 2000 og 3000. Nå har de beveget seg over på et nytt marked, nemlig 8-bits samplere.

Selve sampleren er en liten, svart boks som i liket med de fleste andre samplere kobles på parallellporten. Den har to volumknotter (én for hver kanal), samt en lysdiode som indikerer for høyt signal. Du kobler sampleren til en mikrofon, kassettspiller eller en annen lydkilde. Når du skal sample en lyd, klikker du på et symbol som ser ut som en sinuskurve. Du får da fram en meny der du velger samplingsfrekvens, og om du skal ha mono eller stereo. Når du har signal inn på sampleren, kan du dessuten justere lydnivået til det gunstigste nivået ved å studere et oscilloskop som kommer fram på skjermen.

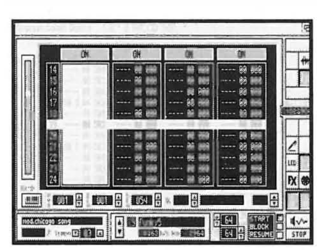


Hvis kurvene "stanger i taket", er nivået for høyt (overstyring og "skurring"). Hvis streken er nesten rett, er det for lavt (det blir mye bakgrunnsstøy). Et riktig nivå er det som har mest å si for lydkvaliteten. Når du er fornøyd, starter du opptaket med et lite klikk på musen. Da blir skjermen svart, og i mørket fylles hukommelsen til din Amiga raskere enn noensinne før! Samplede lyder tar stor plass, og lydkvalitet og lengde er omvendt proporsjonalt! Du bør ihvertfall ha 1MB minne på maskinen din hvis det skal være noen vits å jobbe med samplet lyd. Et klikk til på musen, og samplingen stopper. Lyden kommer da opp i listen over de 32 lydene du kan ha i minnet samtidig (avhengig av mye minne), og du kan gå videre!



Redigering

Som i andre samplingsprogram får du lydbølgene grafisk opp på skjermen, og du kan merke av områder som kan klippes og limes. Som i de andre program-mene ligger de viktigste funk-sjonene ut til høyre. Du kan tone lyden ut og inn, legge på ekko, snu den bak-fram, mikse sammen to lyder m.m. Altså de funksjonene man trenger mest, og finner i andre program.



Komponering

Du har sikkert hørt om Soundtracker, Noisetracker eller MED. Dette er 4-spors "sequencere" som lar deg komponere melodier der du bruker samplet lyd. Du har ikke noter, men det er fire kolonner som inneholder informasjon om hvilke noter som skal spilles, og hvor lenge. I motsetning til en del av de andre sequencerene, er den i DSS fullstendig intuition-basert med rullegardinmenyer, skyvekontrollere og "buttons". Dette gjør at man raskt finner seg til rette. En spennende mulighet er at du kan koble til en MIDI-synthesizer, og la DSS registrere anslag og noter fra denne. Sequenceren kan lese moduler laget i de fleste andre "trackere", men jeg hadde litt problemer med å spille av DSS-modulene i f.eks. Scala. DSS kan lage moduler som spiller seg selv når du dobbeltklikker på ikonet.

Konklusjon

Jeg må ærlig innrømme at jeg likte programvaren fra første stund. Muligheten til å holde flere samplinger i minnet samtidig, enkel veksling mellom de forskjellige delene, og en relativt oversiktlig og pen layout på skjermen. Volumknottene var litt vanskelige å stille inn, og GVP har nå opplyst at disse er fjernet på samplerene som leveres heretter. Innstilling av volumet vil da skje i program-varen. Som en totalpakke synes jeg at GSS er bra, og jeg har ingen problemer med å anbefale den til den spirende lydtekniker. DSS koster rundt 1100,- i Norge, og importeres av Jotec A/S (02-677770).

Perfect Sound 3.0 & Audition 4

av Palle Bruselius

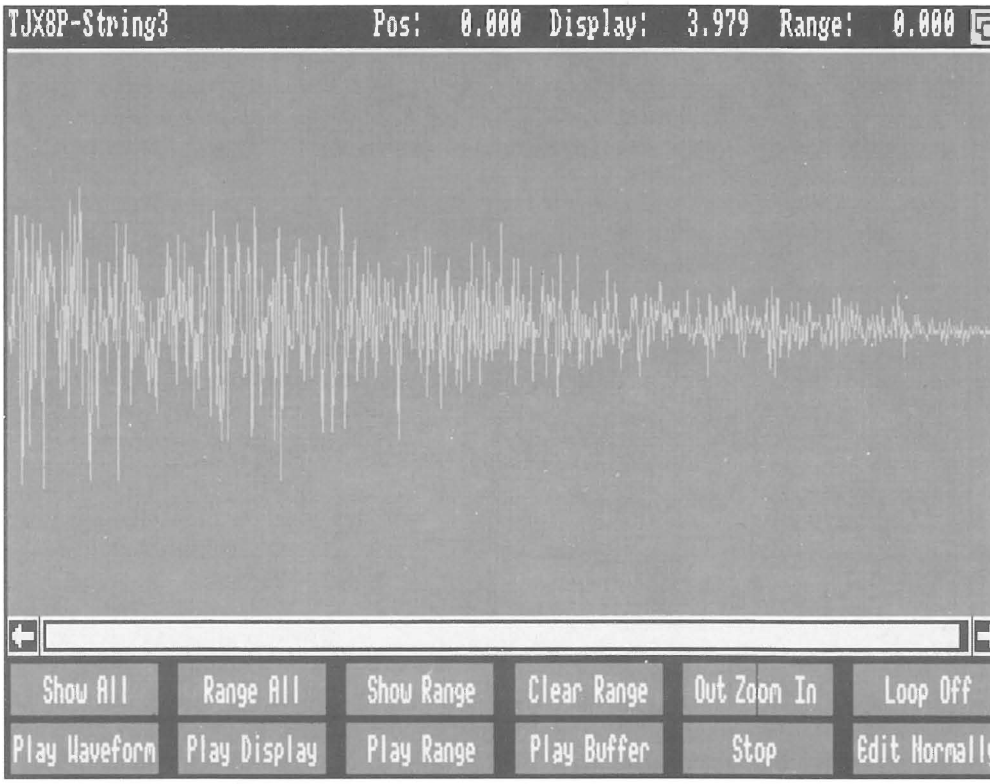
Vi har været til 'audition' med 2 nye produkter til Amigaens lydchip. Om lyden var perfekt? Resultatet af vores test følger her.

Sunrize Industries har haft travlt på det sidste. En større række af nye produkter fra dem til Amigaen er kommet på markedet. Af de mere kraftige sager er de 2 samplerkort AD1012 (12bits) og AD1016 (16 bits) med det medfølgende Studio 16 software. Det er sampling i cd-kvalitet og tæskedyrt.
For de mindre krævende samt for dem der er ludfattige har man sendt Audition 4 softwaren og en ny version af Perfect Sound sampleren på markedet. Audition 4 ligner en stærk konkurrent til Audiomaster-programmerne (Oxxi) og kan sagtens true disses flerårige dominans når det gælder sample-redigeringssoftware.

Audition 4 er fyldt med en masse fine features og lækkerier, men fylder alligevel kun 100k. Der er lagt en masse omtanke i arbejdet med at udvikle dette program, hvilket er yderst prisværdigt. En stribe effektmuligheder, god samplestyring og mulighed for at gemme i mange formater er sammen med flere realtime-effekt muligheder med til at gøre Audition 4 noget nær fremragende.
Selve skærmbilledet er ikke synderlig forskellig fra f.eks. Audiomaster's.
Enkelt og veldisponeret. Som nævnt indeholder Audition 4 en række effektmuligheder. Uden at gå for meget i detaljer med disse, vil jeg lige berøre de 8 mest interessante, der alle findes i programmets Edit2-menu.
Fælles for disse 8 er, at der, når de aktiveres, kommer et kontrolpanel op i bunden af skærmen. Dette kontrolpanel benyttes til at indstille de parametre man ønsker. Alle kontrolpanelerne indeholder en 'try ....' mulighed, dvs. at man kan høre resultatet af den valgte indstilling uden at påvirke samplet endeligt. Fin detalje.
Mix - er standard i de fleste programmer af denne type og giver ganske enkelt mulighed for at blande 2 samples sammen til et. Der er mulghed for at indstille hvor meget det ene sample skal høres i forhold til det andet.
Echo er også en standard feature. Jeg synes at Audition 4's Echo fungerer godt og er meget let at indstille til det ønskede resultat.
Fade er afgjort en spændende effekt. Man kan her lade en lyd (sample) klinge langsomt bort eller det modsatte, at lade den tone langsomt frem.
Ekstra spændende er muligheden for at lave 'panning' (dvs. at lade et lydsignal bevæge sig fra den ene stereokanal til den anden). Dette er særdeles velegnet til at lave lydeffekter, der skal give en illusion af noget bevægeligt, eksempelvis et frembrusende tog.
Flange har lidt med echo at gøre. Under Echo kan man præcisere et 'delay' (forsinkelse af lyden). I Flange er denne forsinkelse af variabel størrelse, hvilket giver spændende effekter, blandt andet på guitar-samples. Det kræver en del eksperimenteren inden man har lært at benytte denne effekt rigtigt, men det er afgjort ulejligheden værd.
Filter - ja navnet siger næsten sig selv. Under Filter kan forskellige lydfiltre vælges. Disse undertrykker bestemte frekvenser i lyden, hvilket f.eks. kan rense et sample for irriterende, skrattende signaler. Brugt forkert kan Filter producere en kedelig papagtig lyd.
Sampler her indstilles de forskellige parametre til den tilsluttede sampler, hvilket kan gøres meget nøjagtigt. Dette kontrolpanel er naturligvis en af hjørnestenene i programmet og har ikke givet mig anledning til beklagelser. Det fungerer fint.
Sequencer ikke at forveksle med et decideret kompositionsprogram så som K.C.S. eller Bars & Pipes. Her kan man sætte ganske få samples sammen i et vilkårligt gentagelsesmønster. Derved kan man få et meget langt stykke musik uden at denne fylder særlig meget i ram eller på diskette. 2 samples - et til versestykket og et til omkvædet (chorus) er faktisk nok til at lave en hel sang. Fin detalje.
Tune waveform er også standardpunkt i denne type programmer. Her kan man stemme sit sample/instrument op eller ned i toneart.

Audition 4 indeholder mulighed for at lave realtime (dvs.mens man optager/sampler) effekter (i alt 8 forskellige) blandt andet på Echo, Delay, Flange og Filter, hvilket er mere end noget andet program, jeg er stødt på, kan. Dette giver masser af muligheder for spændende og sjove effekter. Ved Realtime mix indspiller man direkte ind over et i forvejen eksisterende sample. Med Audition 4 følger nogle små nyttige pd-programmer, f.eks.

Oscilloscope, der giver brugeren mulighed for at kontrollere og overvåge lydsignalets styrke.
Lift Treble (mere diskant) og Lift Bass (mere bas) er 2 filter-funktioner, der brugt med omhu, kan forbedre lyden på samplet betragteligt.
Indspilning direkte til diskette er mulig.
Audition 4 giver brugeren muligheden for at gemme sine samples i mange formater: raw (bruges af Soundtracker og til programkode), compressed (komprimeret IFF-format, giver for det meste en dårlige lydkvalitet) Waveform (IFF-format, bruges bl.a. i Bars & Pipes, Amiga Vision etc.) Executable (eksekverbar, dvs. at et sample kan afspilles direkte uden noget afspilningsprogram, blot ved at dobbeltklikke på samplets ikon.) samt som IFF- og Sonix instrumenter i 1 - 3 eller 5 oktaver. Endelig vil jeg lige nævne 2 små detaljer, der er virkelig behagelige. Det er i Audition 4 muligt at afspille samples uden at skulle hente dem ind i programmet. Man skal blot finde det rigtige directory og den rigtige og klikke på denne.
Ligeledes kan man slette filer, mens man arbejder i Audition 4.



Konklusion.

Audition 4 er et godt gennemarbejdet sampleredigeringsprogram med masser af gode funktioner. Manualen er god, instruktiv og klar (hvilket er en sjældenhed), og kan bestemt hjælpe mindre øvede gennem de værste problemer.
Audition 4 har, for mit vedkommende, fuldstændig trængt Audiomaster til side. Sunrize har med Audition 4 skabt et program der godt kan blive programmet til sampling og lydredigering.

Perfekt lyd ?

Under testen af Audition 4 benyttede jeg Perfect Sound 3.0 sampleren (også fra Sunrize Industries). Det var ærlig talt med nogen betænkelighed at jeg proppede sampleren i parallelporten på min Amiga. Ikke fordi jeg troede maskinen ville blive brændt af, men fordi Sunrize's foregående Perfect Sound samplere var en af noget middelmådig, næsten tvivlsom karakter.
Selve sampleren er ikke andet end en lille plasticæske med stik til parallelporten i den ene ende og 2 audiostik og et 1 mikrofonstik i den anden. Bestemt ikke nogen æstetisk nydelse at se på denne lille dims.
Det kunne også være lige meget, hvis den virkede godt nok. Det gjorde den faktisk og min udtalte skepsis blev efterhånden til næsten ingenting.
Jeg plejer at teste samplere ved at sample meget forskellig musik. Blandt andet Mussorgskij (et stykke fra Udstillingsbilleder) Jean Michel Jarre (en bid fra ZooLook) Gary Moore (I still got the Blues) Pink Floyd (Echoes fra Meddle-lp'en) samt forskellige andre stykker musik og lydeffekter. Det eneste sample der blev rigtigt dårligt var Halleluja-koret fra Händel's Messias. Jeg prøver alle samplere af med dette. Endnu er jeg ikke stødt på nogen der klarede den opgave. Bortset fra enkelte tilfælde af lidt grumset lyd på nogle af de stereosamples, jeg foretog, var kvaliteten gennemgående tilfredsstillende. Perfect Sound er afgjort udmærket og brugbar, afgjort en af de bedste samplere på markedet lige nu. Lyden er ikke perfekt, men det er næsten også umuligt med 8-bits samplere. Vil man have perfekt lyd skal man anskaffe en AD1012 eller AD1016 fra Sunrize eller et andet 16-bits samplerkort, men det er en helt anden snak. Med sampleren følger den seneste version af Perfect Sound sampleredigeringsprogrammet. Formater disketten eller smid den væk, programmet er elendigt og med et af de mest rædselsfulde skærmbilleder jeg længe har set. Men sampleren er altså fin nok.



Slig ser PerfectSound sampleren ud.

SunRize Industries
2959 S. Winchester Blvd., Suite 204, Campbell, CA 95008 USA

Real 3D

av Øyvind Skogvoll

Det siste skuddet på den fra før av tett bevokste stammen av 3D design- og animasjonsprogram til Amiga, heter Real 3D. Det er utviklet av de finske brødrene Juha og Vesa Meskanen, og er et skikkelig "hjerne-program".

Real 3D angriper den kompliserte 3D-verdenen på en for meg ny og spennende måte. I stedet for å la deg holde styr på et hav av polygoner, opererer real 3D med en serie grunnleggende objekter som kan settes sammen og trekkes fra (!) hverandre på forskjellige måter. Hvis man lærer seg å tenke på denne måten, kan alt bli mye enklere. Undertegnede er svoren Sculpt-bruker, og hadde litt problemer i begynnelsen. Men etterhvert løsnet det skikkelig, spesielt siden Real 3D kunne by på surface-mapping og diverse annet snadder som Sculpt har manglet i flere år.

Editoren

Her bygger du opp modellen, bestemmer lyssetting, overflatetyper o.l. Skjermen består her av tre vinduer som viser objektene fra forskjellige vinkler, samt en liste med objektene som modellen inneholder. I tillegg finnes det også ferdige buttons for grunnobjektene og de logiske operatorene.

Wireframe

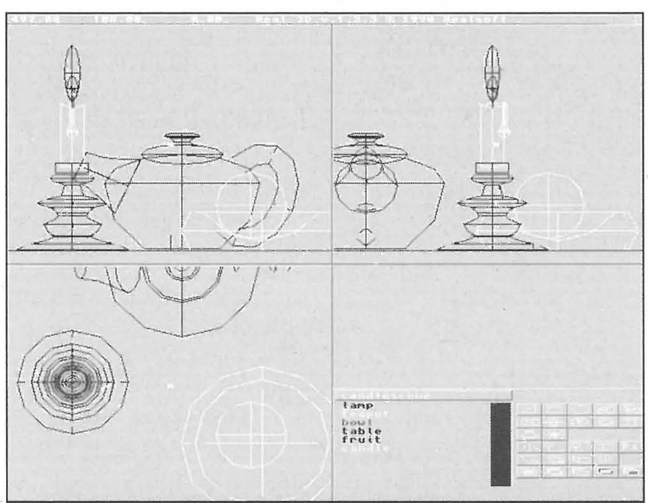
For å plassere deg (observatøren) i modellen og se sånn omtrent hvordan ting ser ut, kan du gå inn i "wireframe mode". Du får da opp en strektegning av modellen, og kan bevege deg fram, tilbake, opp og ned. Det du gjør her kan "tas opp" for å definere bevegelsen i en animasjon, og du kan også avspille animasjoner i wireframe.

Solid

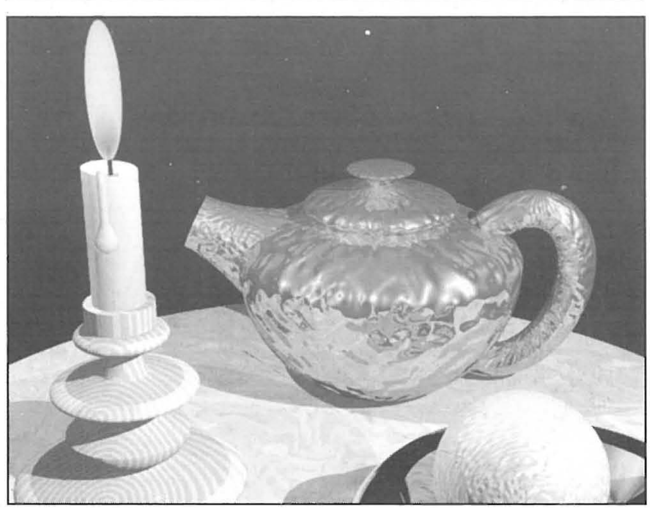
Når du ønsker å se hvordan modellen din ser ut "på ordentlig", kan du gå over til "solid"-menyen. Her bestemmer du hvordan det ferdige bildet eller animasjonen skal genereres. I tillegg til de vanlige Amiga-oppløsningene, kan man også lage bilder i 24-bits IFF eller TARGA-format. Du kan selvfølgelig bestemme lysstyrke, dithering (rastrering), antialiasing og liknende. Vi har ikke tatt noen nøyaktig måling av hastigheten, men alle de avanserte finessene tatt i betraktning går ting rimelig kjapt.

Logikk

Et par avsnitt lenger opp stod det at de grunnleggende objektene kunne "trekkes fra" hverandre. Men hvordan gjøres dette? De som skjønner logiske uttrykk, vil finne seg hjemme i Real 3D. Hvis du har to objekter, kan du se på det ene som "materialet" og det andre som "verktøyet". Velg først verktøy-objektet, velg deretter hvilken logisk operasjon som skal utføres (f.eks. NOT), og til slutt materialet. På den måten kan du f.eks. lage et rundt hull i en firkantet kloss. Eller man kan gjøre en logisk AND mellom to kuler som overlapper hverandre, og derved få fram en linse.



Her ser du editor-skjermen i Real 3D. Du ser scenen fra tre kanter, og har i tillegg en meny med objekter og operatorer.



Overflater

Såkalt "surface mapping" har lenge vært et svakt punkt innenfor 3D-program på Amiga. Real 3D håndterer dette på en grei måte, og har dessuten en del finesser som jeg ikke har sett tidligere. "Surface Mapping" er å gi en overflate et spesielt mønster eller struktur i stedet for en enslig farge. Noen program genererer disse mønstrene ut fra avanserte matematiske formler og krumspring. Real 3D benytter et mye enklere og mer fleksibelt prinsipp: IFF-grafikk. Jepp, du trenger bare å lage en brush i DeluxePaint, og deretter hente den inn i Real 3D's "material-generator". Der bestemmer du hvordan den skal legges på. Du kan legge grafikken på en kule, gjenta den i begge retninger eller legge den rundt en sylinder på to måter. Og den innleste brush'en kan tolkes på flere måter. F.eks. kan den røde komponenten brukes til å bestemme høyden på ujevnheter på overflaten, såkalt "bump mapping".

Bruksområder

3D-modellering er noe svært få har bruk for, men det er skikkelig gøy å holde på med! De fleste som holder på med dette er reinspikka entusiaster som skaper sitt egne univers kun for moro skyld. Kanskje slenger det en og annen videoprodusent og arkitekt innimellom, men dette hører dessverre til sjeldenhetene.

Konklusjon

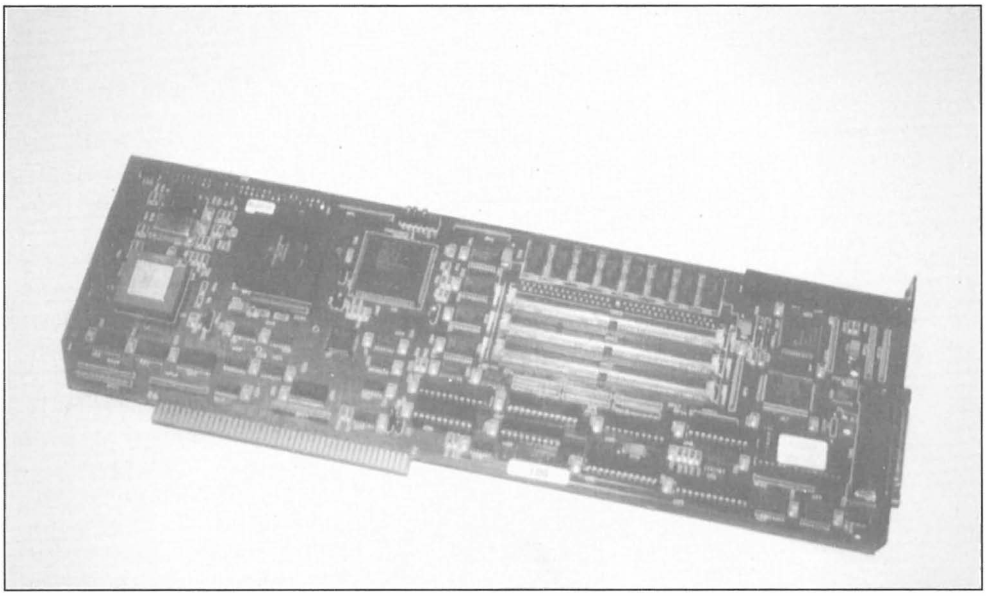
Real 3D er bra. Intuitivt, fleksibelt og orginalt. Når det gjelder animasjon, kunne jeg kanskje tenkt meg en litt bedre bevegelseskontroll á la "Global"-moduset i Sculpt. Selv har jeg blitt oppfostret på Sculpt 4D, men dette programmet er blitt en alovrlig konkurrent grunnet den intelligente overflatebehandlingen.

Real 3D koster kr. 3.400,- inkl. mva, og importeres i Norge av FAMO (02-381205). Det finnes også en junior-versjon som koster kr. 1.100,- inkl. mva.

G-Force 030 Combo 40/4

av Ørjan Eriksen

For deg som har Amiga 2000, men drømmer om en Amiga 3000, kan et akselleratorkort være noe å tenke på. GVP har nå lansert en ny serie slike kort, og vi har testet en 40-MHz versjon av deres nye combo-kort.

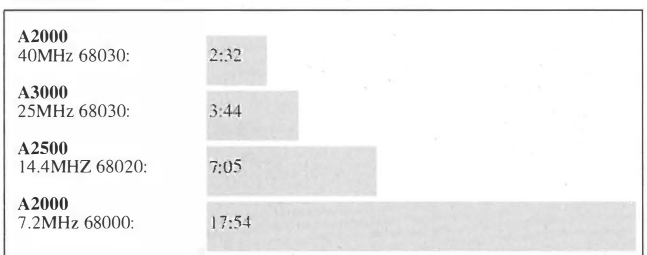


Combo kortet inneholder en 40MHz MC68030-prosessor, en 40 MHz MC68882, en SCSI II hardiskkontroller og 4MB RAM. Kortet kan i tillegg utvides med 3*4MB 60ns SIMM moduler som gir totalt 16MB RAM. Det installeres i CPU-sporet i Amiga 2000, og selve installasjonen er meget enkel

Harddiskkontrolleren, som er en 32bits SCSI-II kontroller med 'Autoboot', bruker DMA (Direct Memory Access) til den innebygde 32bits RAM'en på kortet. Dette gjør at overføringshastigheten fra harddisker blir svært høy. Dessuten vil denne harddiskkontrolleren være like rask uanset hvilken oppløsning du bruker på skjermen (altså ingen DMA problemer i HIRES 16 farger). Desverre hadde vi ingen ledige SCSI- harddisker, slik at vi kunne teste kontrollerens hastighet. Harddisken kan festes til baksiden av kortet ved hjelp av en harddisk-holder (koster ca 315,- + mva). Dermed kan du fortsatt ha to interne 3.5" diskettstasjoner.

Hastighet

I følge våre tester av diverse brukerprogrammer, ser det ut til at kortet er ca 50% raskere en en A3000 på 25 MHz. Vindus-håndtering på Workebench skjermen blir utrolig rask. Alle programmer som vanligvis har litt treg skjermoppdatering, blir mye behageligere å bruke. Professional Page som er relativt treg på en vanlig 68000 A2000 eller A500, føles nesten som et nytt program når det kjøres på dette kortet. Oppdatering av tekst,og genererring av nye fontstørrelser i PPage2.1, er ca. 10 ganger raskere på 40MHz Combo kortet i forhold til en vanlig A2000, og ca. 1,5 ganger raskere en en A3000 på 25MHz.



Figur 1; Diagram som viser hastighetsforskjellene ved kjøring av programmet Scenery Generator (se i teksten).

Vi har testet hastigheten ved å generere et fraktal-landskap i Scenery Generator (Seed: 10817, Land Height: 2500, X-Hi detail). Figur 1 viser hvor lang tid de forskjellige maskinene bruker, og vi ser at GVP Combo-kortet er en god del raskere enn den største Amiga 3000-modellen.

Du kan ved hjelp av et medfølgende program, starte maskinen med 68000 prosessoren dersom det skulle være nødvendig, dermed kan du stort sett kjøre alle programmer som finnes til Amiga. Spill som ikke går på 68030 kan kjøres i 68000 modus. Du unngår problemet som A3000 brukere ofte støter på i forbindelse med spill (disse maskinene har ikke noen 68000- prosessor du kan benytte).

Dette kortet kan være løsningen for A2000 eiere som har tenkt å oppgradere til A3000. Med dette kortet får du en maskin som er 50% raskere enn en Amiga 3000, og i tillegg får du en harddiskkontroller som sansynligvis også er raskere en den som sitter i A3000.
Prisen ligger på ca. det halve av hva en A3000 25MHz maskin koster. 13.500,- + mva.
Når du ser hva du får, er ikke prisen avskrekkende høy. Jeg kan derfor anbefale dette kortet på det varmeste.

Det finnes også flere modeller:
A2000 Combo 22/1
22 MHz 68030, 1MB RAM
pris: 7.100,- + mva.
A2000 Combo 50/4
50 MHz 68030, 4MB RAM
pris: 17.300,- + mva.

Norsk importør er Jotec A/S, tlf. 02-677770.

DeluxePaint
Tips & Tricks

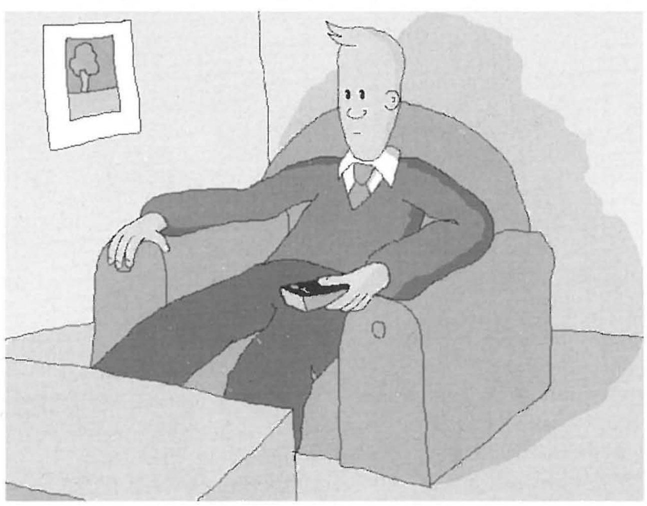
av Øyvind Skogvoll

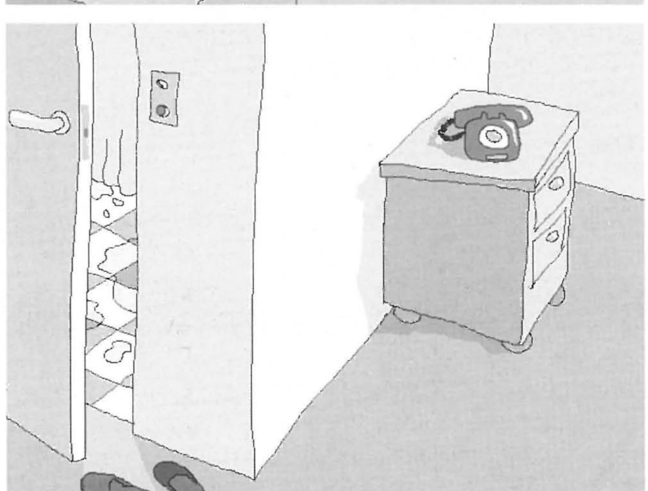
I denne spalten skal vi ta for oss lure ting vi alle kan gjøre med Programmet med stor "P", nemlig Deluxe Paint. Denne gangen skal vi se litt på en meget fiffig måte å spare hukommelse på ved animering, fra vår grafikk-guru Torsten Gabrielsen. Kanskje ikke helt lett å skjønne for alle, men likevel et gullkorn for de som sliter med for lite minne. Litt tankevirksomhet kan spare deg for flere hundre Kilobytes!

Denne gangen har jeg tenkt å skrive litt om animasjon. Det har kommet mange ulike typer animasjonsprogram, og det er forskjellige teknikker som brukes til å lagre og kjøre animasjonene. Men de mest vanlige metodene er pageflipping og deltakomprimering. Pageflipping er den simpleste form for animasjon: En rekke skjermbilder byttes ut for hver bevegelse. Denne typen animasjonsteknikk bruker forferdelig mye hukommelse. Den mere økonomiske metoden består i at man bare registrerer de områder på skjermbildet der det skjer endringer, og bytter kun ut disse områdene. Det er denne metoden Dpaint III/IV og de fleste andre animasjonsprogrammer bruker. Hvis du f.eks. har tegnet en figur som tramper med foten og blunker med øynene, men ellers ikke rører seg, så vil programmet skifte ut et rektangulært område rundt øynene og et rektangulært område rundt foten. Du sparer enormt mye RAM. Jeg vil gi deg et par små tips angående hukommelseforbruk:

Bruk mange farger!

Bruk gjerne massevis av farger på bakgrunnen, særlig der det ikke skjer noen bevegelser. Det er på selve animasjonen at du bør spare på fargene. Siden bakgrunnen tegnes bare en gang, får den lite å si for RAM-forbruket hvis animasjonen er på 100-vis av frames. Det du bør tenke på er hvilke farger du bruker i animasjonen! Det skal jeg forklare nærmere.





Bytt om på fargene!

Animasjon sluker massevis av RAM, men ved hjelp av noen triks kan vi spare atskillig uten å tape noe. Jeg lagde en gang en animasjon i Deluxe Paint III som hadde 16 farger og gikk i høyeste oppløsning. Den var ikke så altfor lang, men tok ca 400K RAM. Jeg fant ut at det stort sett var 2 farger som var med i selve animasjonen, de andre fargene ble for det meste bare brukt til bakgrunnen. Nå hadde det seg slik at det var farge 0 og 15 som ble animert. Når et punkt på skjermen endrer seg fra farge 0 til 15, er det 4 bitplan som blir berørt, alle skifter verdi fra 0 til 1. Hadde jeg brukt farge 0 og 1 istedenfor, så ville bare et bitplan bli berørt. Programmet behandler nemlig hvert bitplan for seg. Er det ingen endringer i et bitplan, så sparer du RAM. I mitt tilfelle ble altså alle 4 bitplan endret, og det kostet meg dyrt. Ved å bytte litt om på fargene, slik at jeg brukte farge 0 og 1, ble bare 1 bitplan endret. Dermed fikk jeg redusert animasjonen til nesten 1/4 av opprinnelig størrelse, og uten å redusere noe på animasjonen i det hele tatt!

Dette ble kanskje litt teknisk, men det er ihvertfall noe dere kanskje ikke har tenkt på før. Neste gang skal vi se på litt mer "kreative" sider av DPaint. Har dere spørsmål eller tips, send dem til oss.

Deluxe Paint er *gøy!*

PPM

PUBLISHING PARTNER MASTER

BELØNNING
1000 KR i avslag for den som finner et desktop-program med de samme muligheter!

DET BESTE DESKTOP-PROGRAM FOR AMIGA



PPM er et desktop-program for Amiga som er på høyde med det beste som finnes for Mac og PC. Og det til en pris som er helt fantastisk.
Nå kan du rotere tekst og bilder rundt 3 akser, selv 24 bits bilder kan roteres. Strekk og kondenser skrift i programmet. Editer PDraw clip. Tegn med bezierkurver.
Du kan gruppere bokser (ikke bokser som i PPage - du kan begynne å skrive hvor som helst på siden uten å lage boks først), når du har gruppert kan du rotere hele gruppen. Du kan flytte, forminske og forstørre grupper helt som du ønsker. Samtidig som du kan editere hele gruppen av gangen.
Ubegrenset antall dokumenter kan være opp samtidig. Klipp og klistre mellom de. Dokumenter kan være på opptil 1200 x 1200 fot i størrelse.
Benytt deg av PPM's 22 skrifter, eller alle Adobe type 1 og 3 skriftsnitt.
Disse kan du definere i bakoverlent, negativ, outline, understreket, dobbelt understrøkent, overstrøkent, fet og tynn, speilvendt og kursiv, fritt skalerbart fra 0.02 til 183,000 punkter.
Sett tekst rundt irregulære objekter (hvor lenge har vi ikke savnet det).
Variabel zoom fra 15 til 1500 % (PDraw har bare 800 %). Hjelpelinjer (Grid og hjelpelinjer som er magnetisk. Samt 7 forskjellige målesystemer.

Nå kan du sette rammer med runde hjørner, disse kan editeres og fylles med forhåndsdefinert raster eller mønster, eller du kan lage ditt eget mønster. Linjetykkelser fra 0.02 til 1.360 punkter.
Import av mange kjente formater både for tekst og grafikk. Bl.a. ser du EPS filer fra mac og PC, hvis preview er sendt med.
Utskrift fra 15 til 999%. Negativ og speilvendt utskrift. Firefargers separereing. Postskript selvfølgelig. Og for de med matriseskrivere, du har postskriftets muligheter til å rotere siden, det gjør programmet av seg selv. Massevis av drivere følger med.
Er du egentlig i tvil.
Det vil komme norsk ordeling og norsk ordliste, manual på norsk, og du får support i Norge.

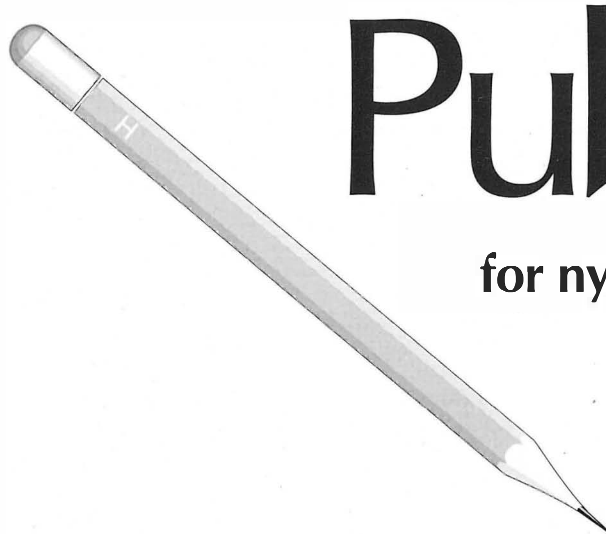
**Publishing Partner kommer i to versjoner:
PPM som koster kr. 2.900,- (pluss mva.)
og PP Junior som koster kr. 800,- (pluss mva).
Kontakt din forhandler!**

Ekornrudvn. 39
1410 Kolbotn

PROCOMPNORGE

Telefon: 02-80 41 72
Telefax: 02-80 39 38

Desktop Publishing



for nybegynnere - leksjon 3

Den opprinnelige typografien var den symmetriske, dvs. der sidens elementer er sentrert rundt en midtakse. Den har sitt utgangspunkt i naturen, og brukes som regel i trykksaker som skal ha et klassisk og høytidelig preg. Den assymetriske typografien er mye friere i formen, men har samtidig et rikt utvalg av muligheter til å gå av deg skoene.

Leksjon tre i AmigaForums DtP-kurs viser hvordan du beholder skoene på!

Linjene i en symmetrisk koposisjon bør grupperes, slik at du ikke bare får en eneste lang remse. En tydelig gruppeindeling med mye luft mellom gjør teksten mer lettlest. Du bør også dele linjene slik at de forskjellige gruppene blir *konvekse*, se figur 1. Dette skaper et mer harmonisk utseende

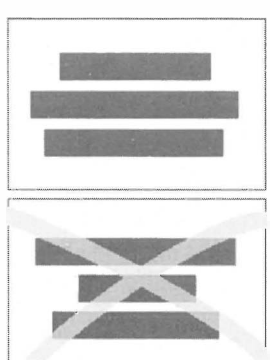


fig.1

Assymetrisk typografi

Alt som ikke er symmetrisk, må nødvendigvis være usymmetrisk. Mesteparten av det som trykkes i dag kommer inn under denne betegnelsen, og det er da også den mest anvendelige. Men samtidig er det vanskeligere å skape et harmonisk satsbilde, noe du snart vil erfare.

Kontrast

Den assymetriske typografiens hovedregel er at man bør skape kontraster og spenninger. Hvis alt bare pøses utover siden til det blir en jevn, gå, masse, blir det kjedelig. Dette må du unngå. Men hva mener vi egentlig med en kontrast? Det finnes flere forskjellige typer. For ekempel kan vi kombinere en liten, lett antikvaskrift md en fet grotesk skrift. Den store forskjellen gjør at det oppstår det en kontrast. Husk det som stod i den første leksjonen - velg skrittyper som er så *forskjellige* som mulig!

Grupper

Også assymetrisk typografi er avhengig av en markert gruppeinndeling for at ting skal se sånn noenlunde ut - på denne måten kan man samtidig underbygge og forsterke kontraster.
Naturlige grupper er f.eks. overskrift, ingress og spalter. Lange artikler kan gjøres mer spennende hvis deler av den trekkes ut og settes opp som egne "stories" i rammer eller på en rastrert/farget bakgrunn.

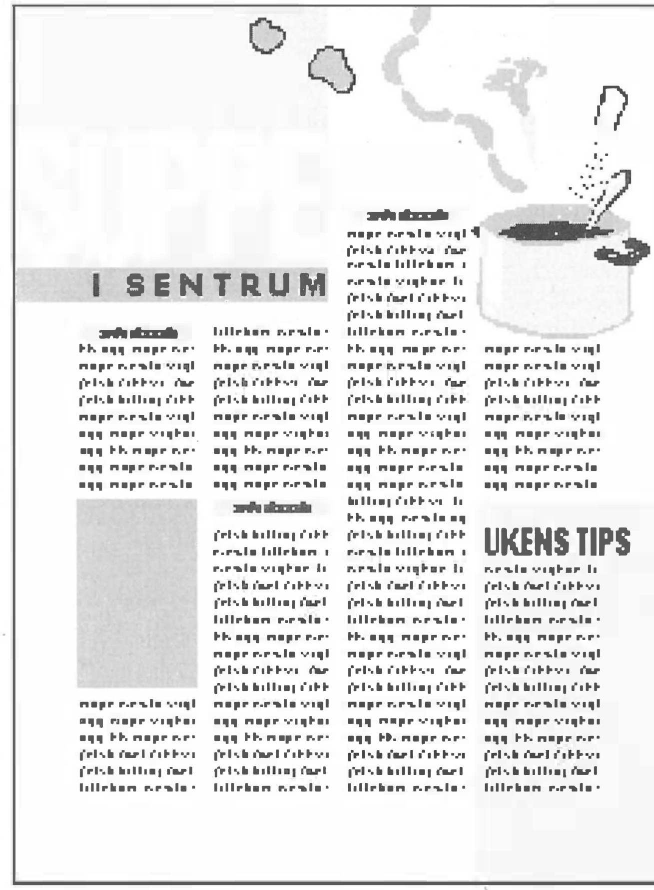
Spalter, justering og linjelengde

Du bør unngå at linjene blir for lange, da leseren lett kan få problemer med å finne starten på neste linje. Tenk deg hvordan det ville vært å lese en avis der tekstlinjene løp fra den ene kanten av papiret til den andre! Dette problemet løses ved å dele teksten opp i spalter.
Spaltebredden er avhengig av sideformat og skriftstørrelse. Normalt bør en linje inneholde mellom 30-50 tegn. Blir det noe særlig mindre enn dette, vil venstrejustert tekst (rett venstremarg) bli svært ujevn, mens blokkjustert (rett høyre og venstremarg) tekst får store ordmellomrom.

Sidemarger

Det er viktig å ha litt luft rundt kanten på papiret, både av estetiske og praktiske årsaker.





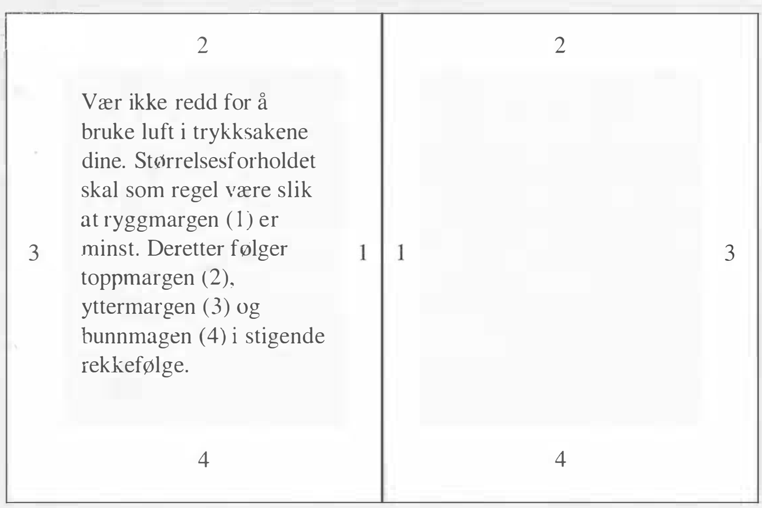
Over ser du forskjellen på en "gammel" og fantasiløs layout, mens den samme siden er gjort en god del sprekere til høyre. Dristige illustrasjoner, bakgrunnsraster og flere spalter har skapt en "ny" trykksak!

Tradisjonelt sett bør størrelsesforholdet mellom disse være slik i stigende rekkefølge: ryggmarg, toppmarg, yttermarg og bunnmarg. Hvis trykksaken skal innbindes, må selvfølgelig ryggmargen være bredere.

Et eksempel

For å belyse noen av de tingene vi har sett på i denne leksjonen, skal vi se på et eksempel. Det imaginære tidsskriftet "Suppe i sentrum" har fått omgjort utseendet fra en klassisk kjedelig, flat og meget firkantet sak til en litt friskere en. Legg merke til hvor mye mer interessant innholdet ser ut i den nye versjonen. Lange linjer og få avsnitt minner mest om doktoravhandlinger eller halvårsrapporter, og dreper leselysten nådeløst.
Ved å bruke beskrivende avsnittsoverskrifter kan leseren selv plukke ut avsnitt som er av interesse.
Dette var svært kort om assymentrisk typografi. I neste leksjon akal vi gå løs på en konkret oppgave. Vi sees!

DtP Tips



Publish!

For de som har lyst til å følge med i det som skjer på DtP-fronten, anbefales bladet Publish. Det er forsvinnende lite Amiga-stoff i bladet, men en gryende typograf kan få mange idéer og impulser til måter å gjøre ting på. Innholdet består av tester, tips, generelle artikler og massevis av annonser for Mac- og PC-produkter.
Om ikke annet blir man ihvertfall forbannet på Gold Disk (Ppage) og SoftLogik (PageStream & Publishing Partner Master) fordi de ikke klarer å holde tritt med det som skjer på Mac-fronten!
I Norge selges Publish gjennom Narvesen.

HJEMME VIDEO

WIND STOP REWIND PAUSE REC PLAY

I denne spalten, som antakeligvis kommer til å vokse kraftig etterhvert, skal vi komme med nyheter, tester, tips og annen nyttig informasjon for alle de som etterhvert er blitt bitt av hjemmevideo-basillen. Siden du antakeligvis også har en Amiga, ligger veien åpen mot en jungel av spennende muligheter denne maskinen gir deg.

Nå begynner utviklingen å komme så lang at du ikke lenger trenger å være millionær for å kunne gjøre noen av de samme tingene som "proffene". De som er så "heldige" at de benytter NTSC som videostandard, har lenge kunnet bruke NewTek's VideoToaster, som uten sidestykke er det mest spennende videokortet som finnes til noen maskin. Dette kortet har lenge vært lovet i PAL-versjon (europeisk TV-standard), men det er ingen som vet om når dette kortet dukker opp. Men det finnes mange andre lekkerbiskener!

Genlock

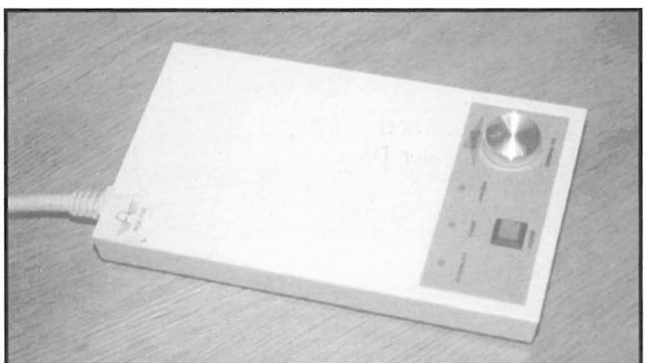
Grunnstenen i et Amiga/videosystem er en genlock. Denne brukes til å blande video og grafikk, og nederst på denne siden er virkemåte og oppkobling forklart.

Det finnes en mengde forskjellige genlocker til Amiga, i alle tenkelige prisklasser. Som i de fleste andre sammenhenger, får man det man betaler for. De aller rimeligste opererer ofte på grensen av det som er akseptabelt, og kan nok til tider være kresne når det gjelder kvaliteten på inn-signalet. Plutselig mister du fargene, og det blir umulig å kopiere opptaket du har gjort.

Kjente genlock-produsenter i de litt høyere prisklasene er Neriki, Magni og Electronic Design, men de dyreste koster godt over 20.000 og er utenfor rekkevidde for de fleste av oss.

RocGen genlock

Dette er en rimelig genlock for de som ikke har råd til mer enn det aller rimeligste. Den koster drøyt 2000 kroner, og har i tillegg til ren miksing også mulighet til å "fade ut" grafikken. Dette finner man som regel kun på dyrere genlock'er, men til gjengjeld stjeler RockGen forholdsvis mye av kvaliteten. Men den virker som regel, og importeres av FAMO (02-381205)



RocGen Genlock

Electronic Design

Denne produsenten har to genlocker i mellomprisklassen; én beregnet på vanlig videosignal (for normal VHS), og en med Y-C inngang og utgang (for bruk med S-VHS og Hi8-utstyr). Hvis du kan avse et par tusen ekstra på genlock-kontoen, bør du velge en av disse. En interessant finesse er at de også kan brukes som RGB-splitter (f.eks. sammen med DigiView). Også disse importeres av FAMO, som vel kan sies å være den Amiga-forhandleren i Norge som har jobbet mest med video.

Programvare

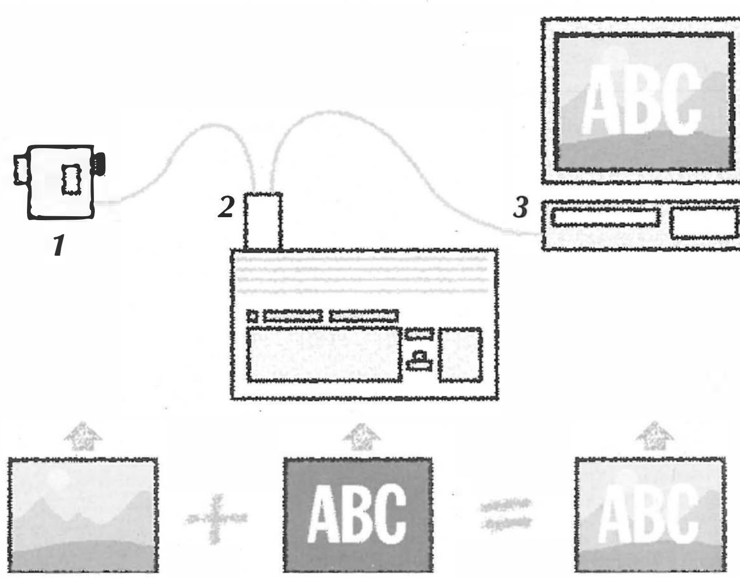
Men en Amiga duger ikke til videobruk hvis du ikke har programvare som passer. For at opplegget skal bli en smule enkelt i drift, er det egentlig to typer program som etterhvert vil være nødvendige når det gjelder teksting og grafikk. Det ene er et godt tegneprogram, og den som ikke har oppdaget DPaint IV's fortreffelighet på dette

Tips & Tricks

Slik kobler du en Amiga sammen med videoutstyr

En genlock er en innretning ("boks" eller kort) som er i stand til å blande et inngående videosignal med Amigas grafikk. En av fargene i Amiga-bildet kan tolkes som gjennomsiktig, slik at videobildet vises igjennom.

Når du skal bruke en genlock, kobles den slik: Videosignalet fra avspillermaskinen (1), kobles på genlockens (2) inngang. Dette signalet vil erstatte bakgrunnsfargen i grafikkbildet som Amigaen viser (her er teksten hvit og resten av bildet i bakgrunnsfargen). Det videosignalet som kommer ut, kobles til opptakerens videoinngang (3), og dette bildet vil inneholde både grafikken og det opprinnelige videosignalet.



området har virkelig noe å glede seg til.

Litt om DPaint IV

Dette er det første tegneprogrammet som kom til Amiga, og det har i årene som er gått siden første versjon gjennomgått en mengde forbedringer. Programmet regnes da også som det beste tegneprogrammet for Amiga. Blant nyhetene i versjon IV er at menyene på skjermens høyreside har fått det etterhvert så nødvendige "3D-look", og nederst på fargepaletten, står det en "a", og piler på hver side indikerer at man kan bla fram og tilbake mellom flere paletter..
Fargepaletten er forandret, og dukker nå opp som en avlang meny nederst på skjermen, der alle fargene er satt opp horisontalt. Denne paletten har plass til 32 farger samtidig, men også her kan du bruke et par piler for å bla gjennom de totalt 256 fargene paletten maksimalt kan inneholde. Før har det kun vært mulig å ha 32 (eller 64 farger i "Extra Halfbrite") samtidig, men nå er altså dette historie. Den største revolusjonen i DPaint IV er at du nå kan tegne i HAM-modus (Hold And Modify) med 4096 farger samtidig.
Ellers kan du nå slå på såkalt "Antialias" (utjevning av skarpe kanter) når du tegner, samt at tegnefunksjonene tint, hue og value er kommet inn i menyene. Som sin forgjenger har også DPaint IV innebygd animasjon, og i den nyeste versjonen har brukeren fått en rekke tilleggsverktøy som gjør bruken enda enklere. De som lager tegnefilm på den tradisjonelle måten, bruker som regel et lysbord for å kunne se flere "frames" samtidig og derved få en jevn bevegelse. I DPaint IV kan man nå slå på en "Light Box", og samtidig få se frames både før og etter den man holder på med nå. Tidligere har det kun vært Walt Disney's Animation Studio som har hatt denne muligheten. Den mest "stilige" effekten er den nye "Metamorph"-funksjonen. En brush er en bit av en tegning, og "metamorph" lager en relativt intelligent animert overgang mellom to forskjellige brush'er. Meget interessant å se på! Fra før har DPaint hatt mulighet til å fylle områder med forskjellige typer fargeforløpning, blant annet for å gi flate objekter dybde. Nå er det kommet enda flere!

Litt om Scala 500

Litt lenger foran i bladet har vi testet Scala 500, som er et rimelig teksteprogram til videobruk. Sammen med denne utgaven av AmigaForum fulgte det en fullt brukbar demoversjon av Scala 500 (du kan ikke lagre scriptene). Eksprimentér med denne for å få et innblikk i hvordan videoteksting fungerer på din Amiga.

Nyhet: Video Editor

En meget interessant nyskapning fra Gold Disk er programmet Video Editor. Dette programmet vil bli testet i neste utgave av AmigaForum, men vi skal her ta en rask gjennomgang av de mulighetene som tilbys. Pakken gir deg mulighet til å redigere dine videofilmer på en komfortabel måte, ved at du 1)bestemmer hvilke scener fra "orginalen" du vil benytte og hvilken rekkefølge de skal være i, og deretter 2) lar Amigaen styre avspiller og opptager slik at alle scenene kopieres over i riktig rekkefølge.
Forutsetningen for å bruke det er at du har et videokamera med innebygd opptager (eller en saperat videospiller) med en såkalt "Control L"-inngang (for fjernstyring), samt en kurant videospiller. Og selvfølgelig en Amiga med evt. genlock. Du kobler din Amiga til videokameraet via "Control L", og den andre videospilleren kan Amiga'en styre via en slags fjernkontroll. Videokameraet kobles til opptageren via en genlock, og du er i gang!

Video Editor skal vi se nøye på i neste nummer, og vi skal også teste en genlock og komme med flere tips. Følg med!

Ord & uttrykk

Her tar vi for oss ord og begreper man helst bør kjenne til hvis man jobber med video. Denne gangen ser vi blant annet på en del videostandarder som er utbredte blant amatører og semi-profesjonelle

Camcorder

Videokamera med innebygd opptager. I løpet av de siste årene er det kommet en flora av slike små og kompakte kameraer til stadig lavere pris.

VHS

Dette er den "vanlige" videokassetten som vi alle kjenner. Den har en spilletid på opptil fire timer på normal hastighet, og er uten tvil den mest utbredte til hjemebruk som avspiller/opptager i tilknytning til TV'n. Det er i dag få videokamera som benytter dette formatet, da kassettenes størrelse nå langt overskrider det som er vanlig størrelse for et kompakt kamera! Den tekniske kvaliteten på opptaket er for de fleste god nok til vanlig avspilling, men ved kopiering og redigering blir kvalitetstapet merkbart.

VHS-C

Dette er en "miniutgave" av den vanlige VHS-kassetten, med en lengde på 30 eller 45 minutter. Det finnes i dag en rekke videokamera som benytter VHS-C formatet, og en av fordelene med det er at du via et adapter kan benytte kassettene på den VHS-spilleren du antakeligvis har i stua. Den tekniske kvaliteten er som for vanlig VHS.

Super-VHS

Dette er en videreutvikling av VHS, som gir en langt bedre billedkvalitet enn vanlig VHS. Den finnes både i vanlig kassettformat og i VHS-C kassettstørrelse. S-VHS har en oppløsning på 400 linjer (rundt 250 på vanlig VHS). Du kan ikke spille S-VHS kassetter på en vanlig VHS-spiller, og for å få fullt utbytte av kvaliteten bør du ha et TV-apparat med S-VHS inngang (også kalt "Y-C inngang"). Dette formatet er bedre egnet til videre redigering enn vanlig VHS.

Video8

Dette er et kompakt videoformat som ble utviklet av Sony. Navnet kommer av at båndet er 8mm bredt. Video8 har en bildekvalitet som er tilsvarende VHS, mens mono-lyden er litt bedre enn den vi finner på VHS og VHS-C. Stereolyden på Video8 og VHS-C er av tilsvarende kvalitet.
Dette formatet er i blant annet i England i ferd med å bli det mest utbredte formatet i camcordere

Hi8

Videreutvikling av Video8, med en oppløsning på 400 linjer. Kvalitetsmessig tilsvarer den S-VHS, og for å få fullt utbytte av kvaliteten bør du ha et TV-apparat med Y-C inngang.

Oppgradér til Workbench 2.0!

av Ørjan Eriksen

Workbench og Kickstart 2.04 er nå i salg. I den forbindelse skal vi nå se litt på de muligheter som finnes i det nye systemet. Vi skal se på hvordan du best mulig utnytter de forskjellige programmer som finnes i Workbench2.0 og komme med en del nyttige tips som letter overgangen fra WB1.3 til WB2.0.

Workbench2.04 kommer nå på 3 disketter. Workbench, Extras og AmigaFonts. Extras inneholder alle nye preferences, printerdrivere og Tools, mens AmigaFonts inneholder alle standard fontene plus 3 vektorfonter CGTimes, CGTriumvirate og LetterGothic.

Vektobaserte skrifttyper som kan forstørres uten kvalitetsforringelse!

Alle de som har prøvd å forstørre bokstaver i et tegneprogram, har sikkert sett hvor kantete bokstavene blir. Dette kommer av at bokstavene er beskrevet ved hjelp av et bitmap (hver bokstav egentlig er en liten tegning). Når man forstørrer et punkt vil det blir mer og mer firkanter jo mer man forstørrer det, derfor oppstår disse hakkete kantene. Det finnes andre forstørrelsesmetoder for å forbedre kvaliteten, men forstørres bokstavene veldig mye, får du likevel stygge kanter. Dette problemet forsvinner helt når du bruker vektorfonter. Her er hver bokstav beskrevet ved hjelp av vektorer som danner et omriss av bokstaven. Når du forstørrer en vektorfont, vil omrisset bare bli større uten at kantene blir hakkete. Dermed kan du forstørre til den størrelsen du ønsker, uten å miste kvalitet på bokstavene. Det følger med et eget program for å håndtere slike fonter, det kalles Fountain.



Kvalitetsforbedring! *Til venstre ser du en 15 punkts "bitmap" Caslon som er forstørret til samme størrelse som en 75 punkts "vektor" Caslon (til høyre).*

Fountain brukes til å definere hvilke størrelser av vektorfontene som skal være tilgjengelige i andre programmer. Du kan også forhåndsgenerere bitmap for de fontstørrelsene du bruker mest, det gjør at de blir raskere å lese inn. De størrelser som det ikke finnes bitmap for, vil automatisk bli generert av diskfont.library når du ber om dem. Dette kan ta litt tid avhengig av hvor stor font du vil ha.

En annen stor fordel med vektorfonter er at de kan utnytte skrivere mye bedre en vanlige grafikkfonter. De som har sett utskrifter fra tekstbehandlere som bruker vanlige grafikkfonter i utskrifter vet hvor hakkete disse bokstavene kan bli. Når en tekstbehandler bruker en av vektorfontene, vil disse blir skalert slik at de utnytter skriverens maksimale oppløsning, dermed blir utskrifter med vektorfonter like bra som den innebygde NLQ skriften i de fleste skrivere. Det går selvsagt litt tregere å skrive ut slike fonter siden de først blir konvertert til grafikk før de sendes til skriveren, men resultatet blir utrolig bra. Både WordWorth 1.0 og ProWrite3.2 utnytter denne muligheten. Det vil sikkert komme flere programmer som utnytter disse fontene, etterhvert som WB2.0 blir mer utbredt.

Når disse fontene brukes i tegneprogrammer som DeluxePaint, DigiPaint mm, virker de på samme måte som vanlige bitmapfonter, bare at de kan forstørres uten trappetrinnene du får dersom du bruker vanlig forstørring av standard fonter. Husk bare at når du bruker vektorfonter på en tegning, blir de en del av tegningen og skrives ut med samme kvalitet (dvs. samme oppløsningen som skjermen). Vektorfontene baserer seg på Agfa Compugraphic fonter (CGFonter), forøvrig de samme som brukes av Professional Page 2.1.

Fountain kan også brukes til å kopiere CGFonter fra 'PPage/CGFonts' til den vanlige fontkatalogen (fonts:) slik at de kan brukes av alle programmer. (PPage og diskfont.library navngir fontene forskjellig, derfor kan ikke fontene ligge i samme katalog).

Vektorfontteknologien er så plasskrevende at de som kun har diskettstasjon må smøre seg inn med en god porsjon tålmodighet, og også øve opp 'byttediskettbevegelsen'. Harddisk er en forutsetning for å utnytte disse fontene på en fornuftig måte.

Nye valg i Workbench-menyene

Leave out.
Bruk dette valget til å flytte ikonet til de programmer du bruker, ut på Workbench-skjermen. Neste gang du setter inn disketten med det programmet eller neste gang du starter opp fra harddisk, vil ikonet automatisk bli flyttet ut på Workbench-skjermen. Programmet ligger fortsatt i den skuffen det alltid har ligget i, men harddisken eller disketten får en ny fil i ROOT som heter '.backdrop'. Denne filen inneholder filnavnene på alle filer som skal legges ut på Workbench-skjermen.

Put Away
brukes til å fjerne ikonet fra '.backdrop' filen slik at det ikke flyttes ut på Workbench-skjermen. Ikonet blir også flyttet tilbake til den skuffen det lå i.

Kopiering av filer uten ikon

Når du velger 'Show -> All files' på Window menyen, vises alle filer på disketten. De filer som ikke har ikon blir tildelt et standard ikon som du selv kan definere i den nye IconEdit. Dette standard ikonet blir ikke lagret på disken, men eksisterer kun mens vinduet er åpent. Dette gjør det enklere å kopiere filer som ikke har ikon fra en diskett til en annen. Du kan også velge å vise dem som navn på samme måte som List kommandoen i Shell(CLI) viser dem. Filene kan flyttes og kopieres på samme måte som vanlige ikoner både når de vises som ikoner og når de vises som navn.

Øk kapasiteten på disketter ved hjelp av FastFileSystem (FFS)

Formatér disketter med fastfilesystem, og du kan øke kapasiteten med ca 5%. Husk bare på at de som har WB1.3 får problemer dersom de prøver å bruke FFS formaterte disketter. Du vil merke en forbedring av lese og skrivehastigheten på diskettene, både med og uten FFS. Dette kommer av at WB2.0 bruker FFS metoden når den leser standard disketter også, den bare ignorerer de første 24 bytes i hver datablokk. Rent sikkerhetsmessig er det gamle filsystemet bedre med alle sine ekstra opplysninger og sjekkinger, men FFS er raskere og gir bedre utnyttelse av plassen.
Eksempel på hvordan du kan formatere en diskett med FFS fra 'Execute Command' i Workebench menyen:

Format drive df0: name "MinDisk" FFS NOICONS

FFS betyr at vi vil ha FastFileSystem på disketten.
NOICONS betyr at vi IKKE vil ha Trashcan ikonet.

Ikke alle program fungerer på Workbench 2.0

Den typen programmer som oftest skjærer seg under Workbench 2.0 er spill. Men det finnes også en del brukerprogram som har problemer. Registrerte eiere av brukerprogram som ikke virker under WB2.0, har sikkert fått tilbud om oppgradering allerede. Stort sett alle større programvareprodusenter til Amiga har allerede oppgradert sine program til WB2.0. Program som har fulgt reglene satt opp av Commodore, vil ikke få problemer med WB2.0.

Når flere og flere oppdager fordelene ved å bruke WB2.0, vil kompatiblitetsproblemene få en annen vinkling. De som blir sittende med Workbench og Kickstart 1.3 vil ikke kunne kjøre programmer som utnytter de mulighetene som finnes i Workbench og Kickstart 2.0.

Husk at programmer som ikke virker på en Amiga 3000 og WB2.0, ikke nødvendigvis får sammenbrudd på en Amiga 500+ med WB 2.0. Det største problemet er ofte hastighetsforskjellen mellom A3000 og A500/A2000.

Nå er det også kommet en rekke 68040 kort til A2000 og A3000. Disse kortene gjør Amigaen 3 til 5 ganger raskere en en standard 25MHz A3000, og de har en del spesielle effekter som kan føre til nye problemer.

Neste gang skal vi ta for oss de nye preferences-programmene, samt "Tools"-menyen.

Nyttige program for Workbench 2.0 på neste Forum-diskett!

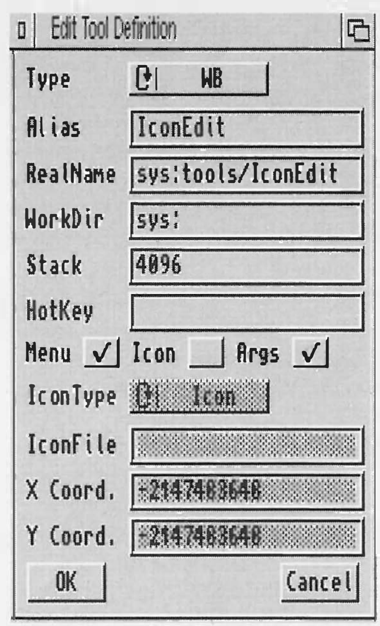
På disketten som følger med neste nummer av AmigaForum, vil det ligge det noen program som kan være nyttige å ha for deg som bruker Workbench 2.0. Hvis du har harddisk, kan du kopiere dem inn på denne.

ReColor

Dra et ikon inn i vinduet og slipp det. Svart og hvit vil nå bytte plass og ikonet blir lagret på nytt

DefaultIcon

Når det startes, kommer et nytt ikon opp i Workebench vinduet. Dette ikonet kalles 'Materializer'. Alle ikon som slippes oppå dette ikonet blir konvertert til standard ikoner som du selv definerer i den nye 'IconEdit'. Skuffer eller vanlige filer som normalt vises ved hjelp av 'Show->All files' på Workbench menyen, vil få et permanent ikon som også er synlig når du velger 'Show->Icons only'.
Avslutt ved å dobbelt-klikke på ikonet og velg 'Quit'.



ToolManager

Dobbelt-klikk på ToolManager ikonet som blir liggende i Workebench vinduet etter at du har startet ToolManager. Du vil få opp et kontrollvindu der du kan legge inn nye menyvalg for 'Tools' menyen. Velg 'New' og 'Edit'. Velg hvilken type program som skal legges inn (Dummy,WB eller CLI). Skriv inn navnet som skal vises i Tool menyen (Alias) og hva som skal utføres når du velger det (RealName). Velg hvilken katalog programmet skal bruke som utgangspunkt (WorkDir). Du kan også legge det ut som et ikon i Workebench vinduet. Trykk på lukkesymbolet for å aktivisere menyen eller velg 'Quit' for å fjerne valgen fra menyen og avslutte.

Assemblerkursus leksjon 9

av Thomas Hildebrandt

Hvordan skriver man nemt på skærmen uden at åbne en screen eller et window? Dette er et eksempel på et spørgsmål, der kunne have været sendt til mig af en kvik MC-programmør (og AmigaForum-læser). Denne gang har jeg lavet det selv, men jeg ville blive glædeligt overrasket, hvis der en dag lå et brev i postkassen indeholdende et lignende spørgsmål (gerne lidt mere udførligt) - eller forslag til emne!

Er det af almen interesse vil jeg straks tage det op i kurset - kan jeg ikke svare på det (det ville jeg aldrig indrømme), eller er det alt for omfattende (Eks:"Hvordan laver man et spil..?"), vil det nok ryge direkte i papirkurven... Men nok om det - det gode ved spørgsmål man selv stiller er, at man altid kan svare på dem. Løsningen ligger nemlig i

Graphics.library

I de gode gamle dage var det den enkleste sag i verden at skrive på skærmen, og en smule besværligt at lave grafik. På Amigaen synes det at være lige omvendt. Dette er nu ikke helt rigtigt. I Graphics.library og Intuition.library ligger der nogle rutiner til at skrive på skærmen med ROM fonten (topaz 8/9) eller en disk font. Jeg vil koncentrere mig om rutinen Text i graphics.library, der bruges til at skriv tekst uformateret på skærmen. Problemet med libraryrutiner er bare, at de er beregnet for folk, der ikke kender andre skærme end dem med en menu-bar i toppen. Da dette sjældent er ønskværdigt i en demo eller et spil, hvor man oftest blot har startet en copperliste, må vi finde en måde at snyde rutinen til at tro, at der er åbnet en skærm. Lad os se på hvad der egentlig sker, når man åbner en skærm.

Structurer i stribevis

Når man beder Intuition om at åbne en skærm med rutinen OpenScreen reserverer computeren først og fremmest et område i hukommelsen til skærmens bitplaner, men den laver også en række structurer i hukommelsen, hvor den gemmer alle oplysninger om skærmen. En structur er blot et område i hukommelsen, hvor computeren ligger bestemte data på fastlagte pladser. Kender man startadressen på structuren kan man, ved at lægge den rigtige værdi (offset) til, finde frem til den ønskede adresse (det ønskede felt) i structuren og læse indholdet/skrive ny data. Dette gøres normalt med følgende program stump:

```
lea      startadresse,a1     ;læg start adressen i a1
move.l   offset(a1),d0       ;tag longwordet på adresse
                             ;"startadresse+offset" og;læg det i d0
```

Den adresse man får retur når man kalder OpenScreen er en pointer til Screen structuren (se i includefilen intuition/screens.i), der indeholder oplysninger om blandt andet musens position, skærmens dimensioner mm. Den indeholder imidlertid også en nystructur, nemlig RastPort structuren (se graphics/rastport.i) - og det er den Text rutinen kigger i, når den skal skrive på skærmen. Her ligger der nemlig (blandt meget andet godt) en pointer til BitMap structuren (se graphics/gfx.i), der som navnet antyder indeholder adresserne på vores bitplaner.

RastPort & BitMap

Da vi ikke åbner en skærm, må vi altså selv lave en RastPort og en BitMap structur. BitMap structuren er så kort/enkel at vi skriver den i programmet med dc.b/dc.w/dc.l (se i PROGRAM 2 under BitMapStructure). RastPort structuren kunne vi have lavet på samme måde, men da den er rimelig lang, benytter vi istedet en anden graphics.library rutine til at initialisere de nødvendige felter (bla. sættes fonten til topaz 8), nemlig InitRastPort. Vi skal blot sørge for at lave plads til structuren i programmet, hvilket gøres med ds.b rp_SIZEOF (se i PROGRAM 2 under RastPortStructure). rp_SIZEOF sættes til størrelsen af rastport structuren i includefilen graphics/rastport.i. Herefter skal vi blot placere adressen på vores BitMap structur i RastPort structuren, hvilket gøres med linierne:

```
lea      RastPortStructure,a1
         ;pointer til vores rastport-structur
move.l   #BitMapStructure,rp_BitMap(a1)
         ;læg adressen på bitmap structuren i ;rastporten.
```

Offset'en rp_BitMap bliver sat til 4 i includefilen graphics/rastport.i. Alt skulle nu være klar til at dirigere teksten ind i vores bitmap.

Kort om Text og SetRast

Libraryrutinen Text (fig 1) skriver, ligesom BASIC ordren PRINT, teksten ud skær-men på den position, grafik/tekst

cursoren er placeret på. Cursorens placering kan findes i RastPortstructuren, og vi kan derfor skrive den direkte ned i structuren (offset $24 for X og $26 for Y), hvilket gøres i PRINT macroen. Rutinen SetRast (fig 1) fylder hele skærmen med en bestemt farve og kan derfor benyttes til at slette skærmen, hvis baggrundsfarven (farve0) benyttes (se i CLS macroen).

Fig. 1 - oversigt over anvendte graphics.lib. rutiner.

Navn(Input)	Funktion:
InitRastPort (rp)	Initialiserer RastPort structur A1
SetRast (rp,pen)	Fylder skærm med pen farve A1 D0
Text (rp,string,count)	Skriver tekst til rastport A1 A0 D0

rp - pointer til rastport strucur
pen - farve nummer (0-255)
string - pointer til ASCII-tekst i memory
count - antal karakterer i teksten

Selve programmet

Af hensyn til DevPac ejere er programmet først lavet på DevPac'en og udnytter derfor brugen af include-filerne. DevPac/ SEKA brugere skal altså indtaste hendholdsvis PROGRAM 1A/PROGRAM 1B og i forlængelse af dette indtaste PROGRAM 2. Seka brugere skal yderligere i PROGRAM 2 ændre alle ds.b til blk.b og alle _GfxBase til GfxBase.

Udover at lave de nødvendige structurer og åbne graphics.library startes der også en copperliste med et enkelt bitplan, så vi kan se, at teksten rent faktisk bliver skrevet ud på skærmen. Derefter fyldes skærmen med rød farve med CLS macroen og der skrives en tekst med PRINT macroen. Trykkes meget hurtigt på musseknappen vil skærmen blive sort og en ny tekst vil blive skrevet ud. Er man mindre hurtig vil programmet bare afslutte.

Jeg indrømmer blankt, at det er et temmelig fantasiforladt program!

```
######################################################
PROGRAM 1A - Start af program for DEVPAC


incdir":include/"
includeexec/execlib.i
includegraphics/graphicslib.i
includegraphics/rastport.i
includehardware/custom.i
********** Macroer **********
PRINTmacroSyntax: PRINT X,Y,textpointer
leaRastPortStructure,a1pointer til vores rastport struc.
move.w#1,rpcpx(a1)Set x i rastport structur
move.w#2,rpcpy(a1)Set x i rastport structur
leaRastPortStructure,a1pointer til vores rastport struc.
lea3+1,a0pointer til text streng
clr.wd0
move.b3,d0antal tegn
CALLGRAF Textskriv tekst
endm
CLSmacroSyntax: CLS farvenr
leaRastPortStructure,a1pointer til vores rastport struc.
move.b#1,d0
CALLGRAF SetRastendm
**************************************************
```

```
######################################################
PROGRAM 1B - Start af program for SEKA

;graphics.library vectors
Move=-$f0
Text=-$3c
SetRast=-$ea
InitRastPort=-$c6
;exec.library vectors
OpenLibrary=-$228
CloseLibrary=-$19e
;rastport
rpBitMap=4
rpcpx=$24
rpcpy=$26
rpSIZEOF=$64;Størrelse af rastport structur
;custom adresses
diwstrt=$08e
diwstop=$090
ddfstrt=$092
ddfstop=$094
bpl1mod=$108
bpl2mod=$10a
color=$180
dmacon=$096
cop1lc=$080
copjmp1=$088
bplcon0=$100
bplcon1=$102
bplpt=$0e0
;********** Macroer **********
CALLGRAF:macro
move.lGfxBase,a6
jsr?1(a6)
endm
CALLEXEC:macro
move.l4,a6
jsr?1(a6)
endm
GRAFNAME:macro
dc.b'graphics.library',0
even
endm
PRINT:macro;Syntax: PRINT X,Y,textpointer
leaRastPortStructure,a1;pointer til vores rastport struc.
move.w#?1,rpcpx(a1);Set x i rastport structur
move.w#?2,rpcpy(a1);Set x i rastport structur
leaRastPortStructure,a1;pointer til vores rastport struc.
lea?3+1,a0;pointer til text strengclr.wd0
move.b?3,d0;antal tegn
move.lGfxBase,a6
jsrText(a6);skriv tekst
endm
CLS:macro
leaRastPortStructure,a1;pointer til vores rastport struc.
move.b#?1,d0
move.lGfxBase,a6
jsrSetRast(a6)
endm
;***********************************
```

```
######################################################
PROGRAM 2

;***************************************************
            Programeksempel for brug af graphics.library's
            tekst kommando med egen copperliste/ itmap
            Af T.T.H - AmigaForum '92
;***************************************************

INTUITIONREV=31;v1.1
GRAPHICSREV=31;v1.1
cus=$dff000
```

```
Hires=$8000
Lores=$0000

Width=80;Skærmbredde
Rows=256;SkærmHøjde
Mode=Hires;Skærmmode (til copper)

;********** Open graphics library **********
Begin:
moveq#100,d4;default error return code

moveq#GRAPHICSREV,d0
leagrafname(pc),a1
CALLEXEC OpenLibrary
tst.ld0
beqexitfalse;if failed then exit
move.ld0,GfxBase

;**************************************************
bsrInitRastPort
bsrStartCop
bsrScreenInit
bsrTekstEks
bsrWaitmouse
bsrStopCop
clr.ld0
;********** Close libraries **********exitclosegraf:
move.lGfxBase(pc),a1
CALLEXEC CloseLibrary
exitfalse:
move.ld4,d0;return code
rts
;********** Sub Routines **********
InitRastPort:
leaRastPortStructure,a1;pointer til vores rastport struc.
CALLGRAF InitRastPort;Initialiserer rastport

leaRastPortStructure,a1;pointer til vores rastport struc.
move.l#BitMapStructure,rpBitMap(a1);læg adressen på
;bitmap structuren i rastporten.
move.l#Bitplane1,d0;placer bitplanepointer i copperlist
move.wd0,Bppoint+6
swapd0
move.wd0,Bppoint+2
rts

ScreenInit:
;********** Sets for screen **********
move.w#$2981,diwstrt+cus
move.w#$29c1,diwstop+cus
move.w#$0038,ddfstrt+cus
move.w#$00d0,ddfstop+cus
clr.wbpl1mod+cus;No modulo
clr.wbpl2mod+cus;----
move.w#$000,color+cus;Farve0 - Sort
move.w#$f00,color+2+cus;Farve1 - Rød
rts

StartCop:
move.w#$03a0,dmacon+cus
move.l#Coplist,cop1lc+cus
move.w#$8380,dmacon+cus
clrcopjmp1+cus
rts

Waitmouse:
btst#6,$bfe001
bne.sWaitmouse
rts

StopCop:
clr.ld0
move.lGfxBase(pc),a6
move.l38(a6),cop1lc+cus
clr.wcopjmp1+cusmove#$8020,dmacon+cus
rts

TekstEks:
CLS1;Fyld skærm med farve1 (rød)
PRINT100,100,tekst1;Skriv teksten på skærmen
bsrWaitmouse
bsrWaitmouse
CLS0;Fyld skærm med baggrundsfarve (sort)
PRINT100,150,tekst2
rts

;**************************************************

BitMapStructure:
dc.wWidth;Bytes pr. row
dc.wRows;Rows
dc.b0;Flags
dc.b1;Antal bitplaner
dc.w0;Pad
dc.lBitplane1;Pointer til bitmap
;Flere kan tilføjes hvis nødvendigt
RastPortStructure:
ds.brpSIZEOF;Space for Rastport structure

olddmacon:dc.w0
tekst1:dc.btekst1end-tekst1-1,'Denne tekst er skrevet' dc.b' med
Text rutinen i graphics.library!'
tekst1end:
tekst2:dc.btekst2end-tekst2-1,'Og slettet igen med'
dc.b' SetRast rutinen......'
tekst2end:
grafname:GRAFNAME
GfxBase:dc.l0

;********** Chip-mem Data **********
SECTION "CHIPMEMDATA",DATACDENNE LINIE KUN I DEVPAC!
Coplist:
dc.wbplcon0,$1200+Mode;1 bitplan
dc.wbplcon1,$0000;Scroll value
Bppoint:
dc.wbplpt,$0000;Pointer til Bitmap
dc.wbplpt+2,$0000
dc.w$ffff,$fffe;EndCop
Bitplane1:
ds.bWidth*Rows
;********** END *********
```

Spørgsmål, forslag til emner man ønsker taget op, kritik og ros etc. bedes sendt til

Den Danske Redaktion
Egeskov 25, Stestrup
DK 4360 Kirke Eskilstrup

Har du egne programmer liggende, som du synes er gode, så send dem til AmigaForums danske redaktion og kusk dokumentation, samt frankeret svarkuvert. hvis du vil have disketten tilbage. Programmer og programek- sempler, der trykkes i AmigaForum, eller benyttes på en af AmigaForums medlemsdisketter, udløser en mindre præmie, afhængig af programmets brugbarhed og originalitet. AmigaForum forbeholder sig ret til at benytte tilsendte programmer i andre, ikke-kommercielle sammenhænge end ovenfor nævnt.

Public Domain programvare!

av Stig Ove Johnsen

Public Domain (PD) er betegnelsen på programvare som kan distribueres fritt. Den største og mest kjente samlingen av PD er Fred Fish-samlingen. Den består pr. i dag av 590 disketter! Og det kommer stadig flere. Det går nesten ikke en måned uten at omtrent 10 nye Fish-disketter ser dagens lys. På disse diskettene kan man finne nesten alt, fra assemblere til animasjoner, fra spill til samplet musikk. På hver diskett ligger det flere forskjellige program.

Hvordan bestille PD-disketter?

Vel, det kan hende at noen som du kjenner har noen av diskettene, og enkelte Amiga-forhandlere har en liten samling som man kan få kopiert. Har du modem, så finner du dem på en eller annen BBS rundt om i verden. Men de fleste Amiga-eiere vil ofte ha vanskelig for å få tak i dem, særlig de nyeste diskettene. Der har vi tenkt å hjelpe dere.

Vi har hele Fish-samlingen, og du kan bestille de diskettene du ønsker fra oss. I hvert nummer av dette bladet vil vi skrive litt om noen av de nyeste programmene. I tillegg til Fish-diskettene vil vi lage noen egne PD disketter der vi samler program som er av samme type. f.eks grafikk eller lyd.

Du kan dessverre ikke bestille programmer enkeltvis. kun hele disketter. Det vil ta oss alt for lang tid å lage "skreddersydde" disketter.

Våre egne disketter:

Grafikk nr.1

ImageLab
(Bildebehandling)
Egg.anim
(Animasjon, krever 1Mb RAM)

Lyd nr.1

DeluxeBeep
(Sett lyd på feilmeldingene!)
Intuitracker
(Spiller Soundtracker melodier)
Melodier som medfølger:
Jarre
Piano plinker
Rag
Riversidetwist
Swirling-mist
Toccata

Virus nr.1

VirusX
VMK

DeluxePaintIV-demo

(Save/load virker ikke. Finn ut om du bør kjøpe DP4!)

Utdrag av Fish-samlingen:

(Fish nr. i parantes)

Msh (382)

(Les og skriv til MS-DOS formatterte disketter på Amigaen! Inkluderer kildekode.)

Imploder (422)

(Pakker kjørbare programmer slik at de ikke tar opp så stor plass. Programmene pakker seg automatisk ut i RAM når de startes. Meget bra! Versjon 3.1)

CyroUtils (428)

(4 animasjonsverktøy. Setter sammen bilder til anim. Splitter og skjøter animasjoner.)

Lemmings (453)

(Spillbar demo av det meget morsomme spillet Lemmings fra Psygnosis. Hjelp noen små rare "dyr?" over kløfter og gjennom berg.)

TextPlus (484)

(Tekstbehandler. Engelsk og tysk versjon. ARexx interface. Kan lese filer pakket med PowerPacker. ANSI kompatibel. versjon 3.0)

AntiLemmin (490)

(Animasjon av Eric Schwartz. 2 minutter lang. Krever 2Mb RAM. Parodi av spillet Lemmings. Eric's beste animasjon!)

DICE (491)

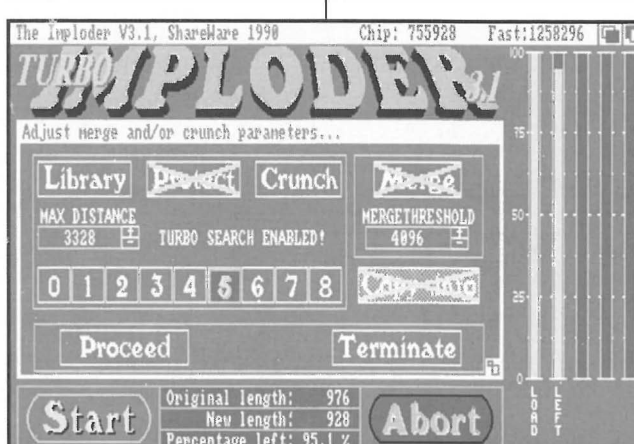
(C kompilator. Kommer med assembler, linker m.m. ANSI kompatibel. Versjon 2.06.21)

SBProDemo (492)

(Demo av Superbase Professional 4.)

AnalytiCalc (495)

(Regneark. Mulighet for 3D! Det vil si at en celle KAN addresseres ved hjelp av rad, kolonne og side. versjon 25-03B. Inkluderer kildekode.)



Imploder (422) pakker programmer.

GodsDemo (496)
(Spillbar demo av Gods fra Bitmap Brothers.)

PCQ (503)
(Pascal kompilator! Kommer med A68K assembler, Blink linker, Debug og Mon. Versjon 1.2a. Inkluderer kildekode.)

TheDatingGame (505)
(Enda en animasjon av Eric Schwartz. 4 minutter lang. Krever 3Mb RAM. Frosken Flip har problemer med å komme tidsnok til kjæresten Clarisse Cat... EN KLASSIKER!)

M2Pascal (512)
(Enkel Modula-2 til Pascal oversetter. Versjon 1.0. Inkluderer kildekode.)

DKBTrace (513 & 514)
(Raytracer! Mange forskjellige typer figurer og overflater. versjon 2.12. På grunn av størrelsen er den fordelt på to disketter.)

AmiDock (518)
(Åpner opp et vindu på workbenchen fullt av IFF brusher. Ved å klikke på en av disse, kan man starte programmer uten å måtte åpne opp en masse skuffer først! versjon 1.3)

A68k (521)
(68000 Assembler. Inkluderer kildekode. Versjon 2.71)

MinixDemo (525)
(Demo versjon av Minix 1.5, et operativsystem lignende UNIX.)

Arq (527)
(Bytter ut de normale system-meldingene med noen fine animerte.)

MightyMouse (527)
(En veldig liten skjerm blanker, mus akselerator, mus blanker o.l. Versjon 1.05)

PicBase (527)
(Et program som hjelper deg med å organisere IFF bildene dine. Viser en miniatyr utgave av bildene dine, samt data om hvor de er, størrelse osv. Versjon 0.36)

AmiOmega (528)
(Et D&D (Dungeons & Dragons) spill. Versjon 1.5)

CpuBlit (528)
(Et program for eiere av 68020/68030 som blant annet gjør at tekst skroller dobbelt så fort. Versjon 1.0)

ClockDJ (529)
(Kombinert Klokke, mus-akselerator, skjerm blanker, vindus manipulator mm. Versjon 5.02)

MonkeyDemo (529)
(Demoversjon av spillet "The Secret of Monkey Island" fra LucasFilm.)

Dme (530)
(Tekstbehandler av Matt Dillon, laget spesiellt for programmerere. Versjon 1.45)

CaligariDemo (531)
(Demoversjon av Caligari 2.0 fra Octree Software. Raytracer. Krever 68020/68030 og 68881/68882.)

PopulousKeys (531)
(Kodene til alle de 495 nivåene i spillet Populous.)

DataPlot (532)
(Et program som plotter data og algebraiske funksjoner i 2D. Versjon 2.1)

Conquest (533)
(Et strategisk spill for 2 spillere. Koloniser galaksen, og skyt ned motstanderens romskip! Versjon 1.6)

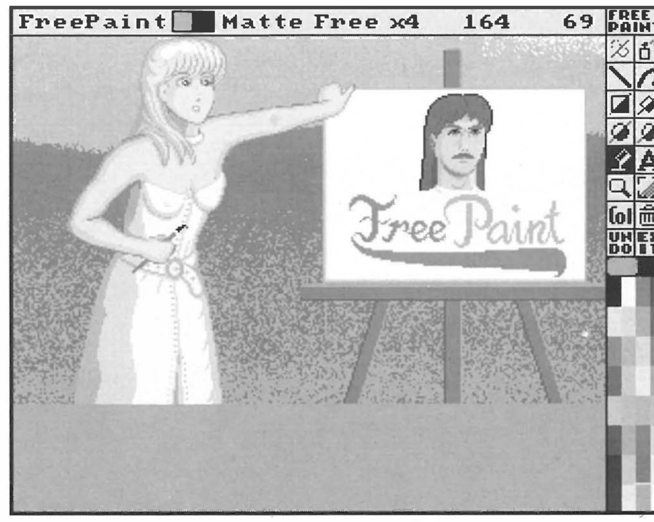
DosManager (533)
(Et program for å slette, flytte, vise, ... filer. Versjon 1.0)

Icons (533)
(En mengde 8-fargers ikoner for Workbench 2.0)

OctaMEDDemo (533)
(Program som spiller melodier laget i OctaMED (8 lydspor). Noen melodier følger med.)



Prøv ut piratlivet i MonkeyDemo (529).



Bruk dine kreative sider i FreePaint (548).

BootGames (537)
(To små spill som passer inn på boot-blocken på disketter.)

Cross (537)
(Et program for å lage kryssord. Versjon 4.1)

FO (537)
(Fast Optimizer er et nytt optimerings program for AmigaDos disketter. Optimerer en diskett på mindre enn 2.5 minutter. Krever 1Mb RAM. Versjon 1.0)

BCBMusic (538)
(3 Melodier som ikke trenger noe eget program for å kunne spilles.)

DT (539)
(Et disktest program for disketter, ala Norton Utilities. Versjon 1.12)

GIFMachine (541)
(Konverterer GIF bilder til IFF SHAM og 24bits ILBM. Krever Kickstart 2.0 eller nyere. Versjon 2.137)

MineClearer (541)
(Et spill hvor du som kaptein har til oppgave å renske sjøen for miner. Versjon 1.0c)

ChemniMaTe (542)
(Animer kjemiske reaksjoner! Versjon 0.8)

PPAnim (542)
(Avspiller for vanlige IFF animasjoner og animasjoner pakket med PowerPacker. Versjon 1.0a)

TheGuru (542)
(Programmet alle Amiga-fanatikere MÅ ha! Skaffer tilbake Guru'en i Kickstart 2.0. Versjon 2.0)

Icons (546)
(Mange ikoner, både i 4 og 8 farger. Inneholder bla et sett med raytrace'de ikoner.)

PowerSource (547)
(Et program for å lage intuition menyer og knapper. Kan generere både C og assembly kode. Versjon 3.0)

FreePaint (548)
(Tegneprogram. Ligner litt på det populære DPaint. Versjon 35z.)

VerseWise (549)
(Program for å finne og lese spesifikke vers i Bibelen. Benytter King James' versjon av Bibelen. Versjon 1.0)

GNUPlot (552)
(Et interaktivt funksjons og data plotte program. Mulighet for utskrift til PostScript. Versjon 3.0)

Llamatron (560)
(Et såkalt Shoot-em-up spill for opptil 2 spillere, over 100 nivåer, samplet lyd, dusinvis med sprø fiender og en abstrakt form for humor! Kommer i både 512Kb og 1Mb (bedre lyd) versjoner. Versjon 1.0)

PPMore (561)
(Program for å lese både vanlige tekstfiler, samt tekst som er pakket med PowerPacker. Versjon 2.0)

PPShow (561)
(Program for å vise både vanlige IFF ILBM bilder, samt ILBM bilder pakket med PowerPacker. Versjon 2.0)

Chemesthetics (574)
(Program som tegner kjemiske molekyler. Selv dioxine kan se ganske fint ut med dette programmet. Kan 'save' bildene som IFF bilder. Versjon 2.10)

WorldDataBank (580)
Basert på en database av koordinater samlet av CIA, plotter dette programmet verdenskart. Selv små områder av kloden kan detaljert plottes. Inneholder kildekode. Versjon 2.2)

De 10 mest populære!
(alfabetisk rekkefølge)

Fish 241
- ASDG-rrd (Recoverable ram disk)
- CBBS
- Fix68010
- Man (Som UNIX "man" - manualsider)
- NoClick (Stopper diskettstasjon-klikkingen)
- Tiles (Brettspill)

Fish 402
- ADoc (Hjelpekommando, franske hjelpesider)
- APrf (Print util.)
- Pcopy (Diskettkopiering)
- PLW (Phone Line Watcher, modem)
- PrintStudio (Print util.)
- StdFile (Fil req. WB2.0)

Fish 403
- FixDisk (Diskett util.)
- KawaiEditor (Midi)
- NiftyTerm (Terminal emulator h19/VT102/VT52)
- PokerDemo (Div. kortspill demoversjon)
- RexxHostLib (ARexx)

Fish 450
- AmyVsWalker (Animasjon, Eric Schwartz)
- MinRexx (ARexx)
- Tabu (Cartridge tape backup util.)
- UUCP (Bug fix for UUCP 1.08)

Fish 456
- CheatSheet (Hint for mer enn 150 Amiga spill)
- CManual (Del 1 og 2 (av 4) av C manual)

Fish 457
- CManual (Del 3 og 4 av C manual)
- Line (Shell med ting fra UNIX csh)
- QuickReq (Ny "ask" kommando)

Fish 459
- AmiDock (Se nedenfor)
- Conquest (Strategi spill)
- Rxgen (ARexx bibliotek)
- XprZmodem (Modem)
- Zoom (Pakkeprogram for hele disketter)

Fish 466
- HamLabDemo (Grafikk konvertering, f.eks GIF->HAM)
- DICE (C kompilator m.m.)
- Mosaic (Brett spill)
- StopWatch (Stoppeklokke, ARexx kompatibel)

Grafikk nr.1 **(Se forrige side)**

Lyd nr.1 **(Se forrige side)**

Diplomacy (582)
(Et strategisk spill løselig basert på første verdenskrig. For 2 eller flere spillere. Versjon 2.0)

RayDance (585)
(Demoversjon av traceprogrammet RayDance. Krever 1Mb RAM. Versjon 1.0)

TheGallows (586)
(Hangman spill med over 3000 ord (på engelsk). Versjon 1.0)

INFO

Katalogdisker
En oversikt over hva som befinner seg i Fish- samlingen kan bestilles fra oss. Bare send 20kr i frimerker, så får du den i posten i løpet av kort tid.

Priser: (pr.stk)

1-9	:25.00kr
10->	:22.00kr

+25 kr for pakking og porto. (bet. på forskudd)

Postgiro: 0824 0790670

Diskettene kan bestilles fra:

Atlantis PD distribusjon,
Postboks 524,
7001 Trondheim.

Tlf. 07 - 52 57 74

Lyst på ære og berømmelse?
Vi har tenkt å lage noen hel-nordiske PD-disketter. Så har du laget noe du gjerne vil ha gitt ut som PD, så send det til oss og vi vil vurdere det for opptak blant våre disketter. Vennligst inkluder en liten tekstfil/notis som beskriver programmet/animasjonen e.l.

Kjøp&Salg

Switch for Kickstart 2.0

Når Kickstart 2.0 for Amiga kommer, vil du få problemer med en del av de gamle programmene dine. Jeg har laget et kort som gjør at du kan ha både Kickstart 1.3 og 2.0 i maskinen samtidig, og veksle mellom disse ved hjelp av en ekstern bryter. Kortet passer både på Amiga 500 og Amiga 2000. Jeg selger kortet med alle deler for kr. 260,-, og et ferdig testet og montert kort for kr. 310,-. Prisene er inkl. mva. frakt og porto tilkommer. Kortet kan bestilles fra: Kjell Sundby, Friggsgt. 21a, 3190 Horten, Norge.

Diverse

AT-kort, Action Replay II og Commodore 64 selges billig. Jeg ønsker å kjøpe PPage 2.0 og PDraw 1.1. Ring 071-15481 etter kl. 17.00.

Amiga 2500B

med 14MHz 68020-prosessor, 3MB RAM, 40MB harddisk, 1084 monitor, mus, tastatur og div. prog. selges rimelig grunnet militærtjeneste. Ring Stein Grovassbakk, tlf. 081-14694.

Amiga 2000B

med 20MB harddisk og 1084 monitor selges rimelig. Arild Lindal, telefon 077-62789.

Amiga 3000

med 100MB harddisk og 25MHz 68030-prosessor, 2+8MB RAM, 1950 monitor, Snapshot, AMax II, s/hv A4 flatbedscanner og diverse orginal programvare selges samlet for 1/2 pris. Kontakt Graf, telefon/fax 02-717080.

Amiga 2000B

42MB harddisk, AT-kort, 3MB RAM, 1084 monitor og Amiga Action Replay II selges rimelig grunnet overgang til A3000. Ring tlf. 071-15481 etter kl. 18.00.

Amiga 2000A

med 1.5MB RAM og 3.5" diskettstasjon selges, eventuelt med XT-kort og 5,25" diskettstasjon og 30MB harddisk. Telefon 081-81348 etter kl. 17.00.

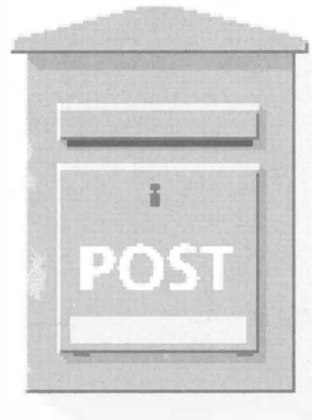
Amiga 2000B

med XT-kort selges rimelig. Tlf. 085-28701

Amiga 500

med 1MB RAM, div. programvare, mus, musmatte og 2 joysticks selges rimelig. Ring Kim, tlf. 088-41041

Abonnenter av AmigaForum får gratis annonseplass under Kjøp&Salg. Send annonseteksten til adressen vår, som er AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8000 Bodø, Norge
Du kan også faxe annonsen til telefax nr. 081-26115



Angående Superbase

Jeg har Superbase for Amiga, og har brukt dette programmet helt siden jeg kjøpte det til min første Commodore 64. Jeg bruker Superbase til å føre medlemslister for diverse foreninger som det etterhvert har blitt en del av. I den anledning har jeg prøvd å holde meg ájour med utviklingen av dette programmet, med den hensikt å oppgradere til nye versjoner. Nå har jeg en Amiga 2000 som jeg kjører versjon 3.1 av Superbase på, men det har ikke alltid vært like enkelt å få tak i oppgraderinger hver gang. Hadde jeg bestilt programmet direkte fra Precision Software i England, hadde det sikkert ikke vært noe problem, men jeg har regnet som så at den norske importøren helst så at så mye som mulig gikk gjennom ham. Jeg har vært i kontakt med Famo, som etter hva jeg forstår er importør for dette programmet. Der får jeg opplyst at de ikke har noen avtale med Precision når det gjelder oppgraderinger, så dette må jeg ordne på egenhånd. Man må kunne stille seg et spørsmål om hvor "seriøs" en importør er når de ikke kan oppgradere programmer de forhandler. Er ikke fortjenesten stor nok?

Hilsen Helge Skjørberg, Holmestrand

Et nødrop!

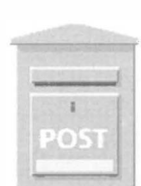
Jeg kjøpte en Vortex 30MB harddisk hos City Computer Mail i Oslo i mars 1990, og betalte 5.800 kroner for denne. I april 1991 returnerte jeg den grunnet feil, etter å ha snakket med butikken først. De skulle sende den tilbake til Tyskland, men da jeg etter et halvt års venting ikke hadde hverken hørt eller sett noe, begynte jeg å undersøke saken. På telefon 02-170503 fikk jeg ikke noe svar, inntil jeg nylig fikk Televerkets "dette nummeret er for tiden uten forbindelse"-melding. Så undersøkte jeg i Brønnøysundregisteret, men der var ikke dette firmaet registrert. Heller ikke fylkesskattesjefen i Oslo hadde City Computer Mail i sine papirer. Nå har jeg tatt kontakt med forbrukerkontoret for å prøve å finne ut hva som har skjedd.
Men jeg sender også ut dette nødropet til alle AmigaForums lesere. Er det noen av dere som kjenner til City Computer Mail eller de som stod/står bak dette firmaet som ikke er registrert noen steder? I så fall er jeg meget takknemlig om dere tar kontakt med meg.
Ring Espen Kristoffersen på telefon 083-51400, etter klokken 17.00.

Hei!

Jeg fant adressen deres i et blad, og ønsker å bytte program med dere. Selv har jeg nesten 600 disketter, se vedlagte liste. Vennligst send en liste over hvilke program dere har.

Vennlig hilsen .....

Red. anm.
Slike brev er ikke noe vi ønsker å få, og vi driver heller ikke med piratkopiering. Til den generøse brevskrivers glede, har vi tilintetgjort både navn, brev, programliste og adresse.



SI DIN MENING I AMIGAFORUM!
Send oss leserbrev med ros, ris, tips, svar, spørsmål kommentarer, vitser, gåter, dikt, store postanvisninger, ønsker og nyheter. AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8000 Bodø

HighSpeed Pascal for Amiga

HighSpeed Pascal er et helt nytt Pascalsystem for Amiga. Det er utviklet til å være kompatibelt med Turbo Pascal 5.0 til PC, det er fullpakket med egenskaper som gjør det enkelt å bruke og lære. Pakken er integrert med den nye multivindueditoren, som utnytter Workbench 2.0 fullt ut. Den gir deg også følelsen av å jobbe under Workbench 2.0 selv om du skulle ha 1.3.

Med i pakken er også mange eksempler, alle nødvendige headerfiler, og en debugger som setter deg i stand til å søke gjennom programmene på kilde- eller objektkodenivå.

Noen detaljer sakset fra HiSofts brosjyre:

- ✓ Fast, single-pass compiler in a fully integrated environment
- ✓ Compilation speed of more than 20000 lines per minute.
- ✓ High level of Turbo Pascal compatibility with full recursion.
- ✓ Compile to memory for speed of development or compile to disk for your final, stand-alone code.
- ✓ Integarted multiwindow editor.
- ✓ Interactive error detection for both compile and runtime errors.
- ✓ Inline assembly or linkable code with SAS C 5 and Devpac 3.
- ✓ Unit concept, as found in Turbo Pascal 5:
  - allows modular development
  - gives very fast compilation
  - many standard units supplied (INTUITION, PRINTER, DOS, UTILities, GRAPH)
  - build your units into one resident library (library-maker supplied).
- ✓ BGI-compatible graph unit for easy writng of graphic programs without the to call the Amiga's operating system directly
- ✓ Access the intire Amiga operating system via ✓ Pascal units, using the standard ROM Kernel manual names. The features of Amiga.lib are provided as an extra unit.
- ✓ Stand alone, CLI-based compiler also supplied.
- ✓ Versatile Make facility for easy project management built into the compiler
- ✓ Code stripping removes un-used procedures from your program
- ✓ Source code control using conditional copilation
- ✓ Full source include facility to a depth of 7
- ✓ Structured constants
- ✓ Multipath search facility for include files/units/object files
- ✓ Complete debugger including source code viewing, single-step on a line number basis, setting breakpoints etc.
- ✓ Turbo Pascal compatible dynamic length strings, shift operators, hex numbers, untyped parameters, generic pointers, file handling, DOS unit etc.
- ✓ Numerous exaples.

Kompett pakke: **Kr. 1190,-**

Alt dette gjør HighSpeed Pascal til et meget kraftig system som er lett å bruke og som kan brukes på alle Amiga, fra A500 til A3000. Hvis det fortsatt er noe du lurer på er det bare å ringe!

Vi leverer også andre produkter fra HiSoft til følgende priser:

HiSoft Basic	kr.	955,-
HiSoft Extend	kr.	290,-
Devpac Amiga 3	kr.	845,-
HighSpeed Pascal	kr.	1190,-
SAS C	kr.	2590,-

Alle priser er inklusive moms. Porto pluss oppkravsgebyr kommer i tillegg. Fraktfritt ved forskudd. Ring eller skriv din bestilling til oss. Adresse og telefonnummer er oppgitt under. Oppgi betalingsmåte.

ARCO Support
Verkstedveien 4B
8000 BODØ

Telefon: 081-26594
Telefon: 020-70043
Telefax: 081-26115

Bankgiro: 8902.06.16300
Postgiro: 0824 0316235

ARCO support

Skriv til AmigaForum!

Vi ønsker oss..

Tips!

Vi ønsker tips om ting vi kan skrive om i bladet! Hva synes du mangler her? Er det noe vi gjør galt? Er det noe vi kan gjøre bedre? Er det noe vi ikke vurde gjøre i det hele tatt? Ris og ros mottas med takk.

Vi ønsker oss også..

Artikler!

Er du flink til å skrive, tar vi gjerne imot artikler for trykking i bladet. Det kan være alt fra tester av program til kursopplegg og reportasjer. Ring til oss før du setter i gang, slik at vi får avtalt praktiske detaljer og honorar. Dette er din store sjanse!

AmigaForum
Verkstedveien 4B
8000 BODØ
Tlf. 081-26170
Fax 081-26115

VERKSTED HJØRNET

av Trond Ressem

Hei, da var vi her igjen etter et lengre opphold. Denne gangen skal vi se på et fenomen som kan gjøre livet surt for både deg og din Amiga, nemlig STATISK ELEKTRISITET.

Du har sikkert vært ute for å ta på ting som har vært statisk oppladet, ikke noe behagelig følelse. Amiga'en synes også dette er ille, svært ille. Derfor bør vi ta noen forholdsregler for å spare vår gode venn for den enorme belastningen. For det første, sørg for at du har jordet strømtilførsel både til Amiga'en og alt annet utstyr du har tilkoblet denne. Har du det er du kommet langt på vei. Men så er det det at enkelte ganger har vi behov for å gjøre inngrep i vår kjære venn. Det være seg at du gjerne vil ha litt mere futt i den og er nødt til å installere mere "hardware". Da, kjære venner skal dere være ytterst forsiktige med hva dere gjør. Utfør dette i omgivelser der det er minst mulig ting som har evnen til å oppta statiske ladninger så som plast og andre syntetiske stoffer. Dessuten bør dere unngå å berøre selve kontaktflatene, det være seg på enkeltkomponenter like godt som på hele kretskort. Er du i tvil så nøl ikke med å kontakte fagfolk, det kan ofte være penger og ergrelser spart.
Så til et annet problem, særlig for dere som jobber mye sammen med Amiga'en. Enkelte av de har en tendens til å støye mye. Dette skyldes hovedsaklig kjøleviften som sitter i selve strømforsyningsdelen. Denne vifta kan enten være en vekselstrømsvifte (AC) eller en likestrømsvifte (DC). Er det en DC-vifte kan problemet løses ved å installere en vifteregulator eller "Noisekiller" som den ofte blir kalt. Denne regulerer hastigheten på vifta alt etter som temperaturen i maskinen varierer, og vi har forsøkt dette på både Amiga 2000 og 3000 for ikke å snakke om på nykommeren CDTV. Resultatet må sies å være meget tilfredsstillende. Til slutt noen ord om oppgraderinger av Amigaen til Kickstart 1.3 samt utvidelse til 1MB CHIP RAM. Dette byr ikke på problemer med Amiga 2000 forutsatt at det er en B-modell. Når det gjelder 500-en, så er den forberedt for dette fra og med revisjon 6. Revisjonsnummeret finner du oftest nede i høyre hjørne av kretskortet inne i maskinen. Men jeg kan trøste dere som har tidligere revisjoner at det går på disse også. Med litt plunder og en del fremmedord har jeg foretatt oppgraderinger helt ned til den første modellen, revisjon 3.0. Ingen Amiga er for gammel til å pyntes litt på!

Dette får holde i denne omgang. Hva jeg tar for meg neste gang, tja den som visste det! Kom gjerne med ting dere lurer på, enten pr. telefon (081-26170 på kveldstid) eller i brevs form, svar skal dere få enten det blir personlig eller i denne spalten. Hei så lenge!

GURU MEDITATION

Denne siden er en samling rykter, nyheter, løgner, sitater, hjernetrim og andre syke innfall.

VideoToaster I

Selv om Jotec A/S, som er norsk importør av NewTeks vidunderlige videotoaster, har presset hardt på, ser det nå ut til at det ikke kommer en europeisk (PAL) versjon av dette superkortet. Jotec har derfor tatt kontakt med NRK og Televerket for å få lagt om det norske TV-systemet til det amerikanske NTSC-systemet. Dette ville medføre at den amerikanske videotoaster kunne brukes uten problemer i Norge. Ulempen er at samtlige TV-sendere, kabel-TV anlegg, satelitter, videospillere, TV-apparater og annet utstyr i landet måtte byttes ut, noe som ville komme på ca. 700 milliarder kroner. Hverken Televerket eller NRK har forløpig gitt noe klart svar på henvendelsen.

VideoToaster II

Vel, nå har Televerket og NRK kommet med et utspill i ovenforstående sak, og svaret var overraskende nok negativt. I den forbindelse har Jotec A/S, laget et pakketilbud som løser problemet på en orginal måte. Tilbudet omfatter en amerikansk utgave av VideoToaster, en enveis flybillett til New York, visum for tre måneder, samt de papirer som skal til for å inngå et proforma ekteskap med en amerikansk kvinne (eller mann, hvis du er en kvinne). Sistnevnte er nødvendig for å oppnå amerikansk statsborgerskap, slik at man kan bosette seg i USA og dermed benytte VideoToaster uten problemer.

Bok-sitatet

"Eskimoene har over to hundre navn på forskjellige typer snø. Dette er en stor fordel, da samtalene eller ville blitt svært monotone". Hitch-hikers guide to the galaxy, Douglas Adams.

Heia Mac!

BYTE melder at Apple har utviklet et par såkalte "multimedia-chips" som kan vise 3-dimensjonal vektorgrafikk samtidig som maskinen spiller digital stereolyd. Vi gratulerer Apples dyktige ingeniører med denne milepælen, og nevner i den forbindelse at den aller første Amiga 1000 som kom i 1985 klarte dette uten problemer.

Windows XL

De som har kjennskap til PC'er, vet at det kreves mye minne og raske prosessorer for å få Windows 3.0 til i det hele tatt å virke. For å bøte på dette har Microsoft laget en helt ny versjon, kalt Windows XL, som holder en akseptabel hastighet. Ulempen er at den krever ca. 34 megabytes RAM.

Sitatet

"I fjor stod vi på kanten av stupet, men i år har vi tatt et langt steg framover".

Ønsker du å bli gal?

I så fall kan dette problemet hjelpe deg langt på vei. Både de ekstreme mulighetene og de svimlende tidsrammene vi her opererer med, strekker seg et godt stykke forbi det den menneskelige hjerne er bygd for å tåle. La oss si at du har et lite "grafikkbilde" som består av åtte punkter ved siden av hverandre. Hvert punkt kan være svart eller hvitt, og hvis du har lyst til å se alle kombinasjonene som finnes innenfor dette "bildet" må du gange to med seg selv åtte ganger (det er to muligheter for hver av de åtte punktene). Antall kombinasjoner blir da 256. Det er ikke så vanskelig å lage et BASIC- program som tegner alle kombinasjonene for deg. Hvis hver kombinasjon ble vist i ett sekund, ville dette ta 256 sekunder, altså litt over fire minutter. Hvis vi nå trekker dette resonnementet et steg videre, og lager et bilde som er 8x8 punkter, der hvert punkt kan ha to farger, vil det bli en god del flere kombinasjoner, nemlig to ganger med seg selv 64 ganger (fordi åtte ganger åtte er 64). Allerede her bukker de fleste kalkulatorer under, da man etter å ha ganget to med seg selv 43 ganger er kommet til 8.796.093.022.208. Hvis vi stoppet her, og også nå regner ett sekund pr. bilde, ville vi opp til det 43. punktet ha brukt rundt 278992 år, noe som er litt i lengste laget. La oss heller si at vi speedet opp maskinen, slik at den viste tusen forskjellige kombinasjoner hvert sekund. Den ville da med 43 punkter ha tatt nesten 279 år, som fremdeles er litt i meste laget. Hvis vi øket hastigheten ytterligere, slik at maskinen viser en million bilder pr. sekund, tok prosessen 0.279 år, altså litt over tre måneder. Og da har vi kun jobbet med 43 punkter.
Tenk deg nå muligheten til å bruke alle punktene på en hel skjerm (320x256) som er 81.920. For å gjøre regningen enklere (og bildene bedre), sier vi at vi benytter 10 gråtoner i stedet for kun sort og hvit.
Hvis datamaskinen gikk igjennom alle kombinasjonene, ville vi underveis få fram alle bildene som det var mulig å lage i Deluxe Paint med 10 gråtoner, noe som igjen ville bety at man ville få se alle tenkelige "digitale bilder" som fantes. Du ville blant annet fått se bilder av deg selv i alle tenkelige situasjoner Med forskjellige hårtyper, med og uten briller, med og uten klær, sammen med andre personer, sammen med deg selv, osv. Og det samme kunne sies om samtlige andre personer i verden. Du ville altså få fram alle mulige slags bilder, selv om mesteparten av bildene ikke ville ligne på noen ting som helst. Åpner ikke dette fantastiske perspektiver?
Men ulempen her er at det tar litt lang tid. Grunnen til at vi valgte ti gråtoner ovenfor, er at antall mulige kombinasjoner vil bli lik et ett-tall foran, med like mange nuller bak som det er punkter på skjermen. I vårt tilfelle betyr det 81.920 nuller bak ett-tallet. Altså et meget stort tall. Og for at du skal skjønne hvor mye som egentlig skal til for å få det til å bli et forståelig tall, kan du prøve å forestille deg at vi viste en million bilder i sekundet, og brukte en ti tusen datamaskiner. Vi kunne da dele det opprinnelige tallet på en million ganger ti tusen, og vi ville få 81.910 nuller bak ett-tallet i stedet for 81.920 (de ti siste forsvant). Programmet som viser bildene er enkelt å lage, men tenk på mulighetene og den ufattelige tidsrammer vi snakker om, og du vil føle deg mislykket og svært hjelpeløs.
AmigaForums redaktør stiller ikke opp som psykoanalytiker.

Kongelige forviklinger

Nylig vakte det stor oppsikt at det på en del telefondatabaser dukket opp digitaliserte bilder der kongelige personers hoder var plassert på nakne kropper på en meget naturtro måte. Dette ble slått stort opp på Dags-revyen og i pressen, og de ansvarlige for hendelsen fikk en irettesettelse.
Etter den tid har det dukket opp en ny serie bilder, og disse er det vanskelige å avsløre, da man her har montert inn fremmede hoder på nakenbilder av kongelige personer.

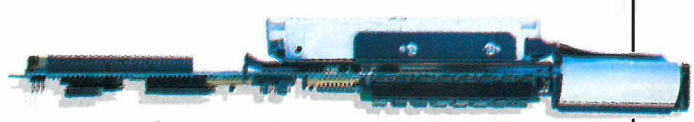
Letra-mix

Før dataspillene fikk overtaket, fantes det et terningspill som het "Letra-Mix". Terningene hadde bokstaver på sidene ("Letra" er en variant av det engelske ordet "Letter", som betyr bokstav), og spillet gikk ut på at man skulle kaste terningene og deretter sette sammen bokstavene til ord. Opprinnelsen og navnet på dette spillet skal visstnok stamme fra et spill som var utbredt blant de spedalske (spedalskhet kalles også "Lepra"). Dette spillet het "Lepra-Mix", og hva dette spillet gikk ut på skal vi ikke beskrive her.
Overgangen fra "Lepra-Mix" til "Letra-Mix" skjedde samtidig med spedalskhetens tilbakegang på begynnelsen av 1900-tallet.

G-FORCE 030-50/4



Har du lyst på en lynrask Amiga 2000 med en 50MHz 68030-prosessor?



G-FORCE 030-50/4 with optional "Hard-Disk-Card" Conversion Kit

G-FORCE™ 030 COMBO

Med sin Motorola 68030-prosessor, 50 MHz klokkefrekvens, 68882 matematikkprosessor, 4-16 MB RAM og innebygd lynrask SCSI harddiskkontroller, gir G-FORCE 030-50/4 deg mer kraft og ytelse pr. krone enn noe annet akselleratorkort.

G-FORCE 030-50/4

Hvorfor selge din Amiga 2000 og kjøpe en dyr Amiga 3000 for å få mer fart? Den nye serien akselleratorkort fra GVP har en langt høyere ytelse enn en Amiga 3000, og til en lavere pris!

Alle dine program vil plutselig gå mange, mange ganger raskere enn før. Du får samtidig massevis av ledig hukommelse som du kan bruke til store program, animasjoner, samlplede lyder og alt det andre du ikke har hatt plass til før du fikk G-FORCE 030-50/4.

Du kan koble på mange harddisker, CD-ROM spillere og andre SCSI-baserte lagringsenheter.
Og sist men ikke minst - alle de opprinnelige ekspansjonssporene er fremdeles ledige!

EN KOMPLETT DATAMASKIN PÅ ETT KORT!

Denne temperamentsfulle arbeidshesten gir deg en komplett løsning med bl.a.
- ✓ 50 MHz 68030-prosessor.
- ✓ Plass til 16 MB 32-bits hukommelse.
- ✓ Høyhastighets SCSI harddiskkontroller.
- ✓ Utvendig SCSI-kontakt for tilkobling av eksterne enheter.
- ✓ Ikon-basert, programvarestyrt veksling mellom 68030 og den "gamle" 68000-prosessoren.

DET ER PLASS TIL HARDDISK PÅ KORTET!

En ekstra monteringsbrakett gjør at du kan montere en harddisk direkte på kortet! Dermed får du et komplett "hardcard" som ikke tar opp unødvendig plass.
Så hvis du kun skal kjøpe *ett* kort til din Amiga 2000 - velg da dette kortet, eller ett av de andre GVP combo-kortene.

Ta kontakt med din forhandler i dag!

GVP

GVP har et stort utvalg av akselleratorog harddiskkort for Amiga 2000 og Amiga 3000!

GVP-produktene selges av ledende Amiga-forhandlere over hele landet. Norsk importør er Jotec A/S

FORHANDLERE:

BODØ: Atlantis Design (081-26170) **TRONDHEIM:** Opcon AS (07-513841)
BERGEN: Design Partner A/S (05-902800) **OSLO:** FAMO (02-381205),

Lag ditt eget lydstudio

GVP lanserer den kraftigste og mest innholdsrike 8-bits samplerpakken for Amiga!

Digital Sound Studio

En rimelig løsning for deg som vil ha full kontroll over Amiga-lyden! DSS inneholder en høykvalitets stereo lydsampler, et kraftig lyd-redigeringsprogram, og en 4-spors sequencer.

Med DSS kan du...

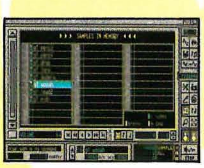
◆**Ta opp** lyd fra en hvilken som helst lydkilde, som f.eks. kassetter, CD-plater, mikrofon eller radio.

◆**Redigere** lydene i lyd-editoren, der du blant annet kan klippe og lime fritt mellom forskjellige lyder, legge på ekko og romklang, spille lyder baklengs, eller mikse sammen flere lyder.

◆**Komponere** dine egne melodier ved hjelp av den integrerte 4-spors sequenceren. Du kan ha opp til 32 instrumenter i hukommelsen samtidig! Sequenceren står i direkte forbindelse med lyd-editoren, og du kan mikse og modifisere lydene underveis.

DSS tøyer grensene!

- Lag dine egne 4-spors komposisjoner som kan spilles uavhengig av DSS.
- Lag lydspor for hjemmevideoer, animasjoner og presentasjoner, komplett med musikk, lydeffekter og tale.
- Analysér lyder og stemmer.
- Lag egne instrumenter og lydeffekter ved å sample og modifisere stemmer, musikk og lyder fra en hvilken som helst lydkilde, og bruk dem i dine egne komposisjoner.
- Du kan lagre instrumenter og komposisjoner på diskett eller harddisk.





Se på disse spesifikasjonene:

✓ Kompatibel med AmigaDOS 2.0, og skrevet i assembler.

✓ Kan kjøres samtidig med andre program (multitasking).

✓ Kompatibel med 68020 og 68030.

✓ Tykk manual med et opplærings-kapittel som gjør at du kommer i gang med en gang.

✓ Et fullstendig grafisk brukergrensesnitt gjør programmet enkelt å bruke.

✓ MIDI-inn mulighet.

✓ Direkte kobling mellom sequencer og lyd-editor.

✓ Du kan ha opp til 32 lyder i hukommelsen samtidig!

✓ De innebygde effektene inkluderer ekko, mix, filter, invertering av data, spill lyder baklengs, fade inn og fade ut.

✓ Manipulér lyder i "real time", mens du spiller den!

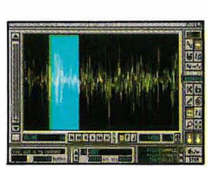
✓ Lag instrumenter med 1, 3 eller 5 oktaver.

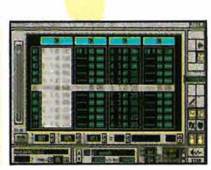
✓ HIFI-opptak for maksimal kvalitet.

✓ Innebygde kontroller for avspillingshastighet og filtrering av høye frekvenser.

✓ Lagre lyder og komposisjoner i en mengde forskjellige formater.

✓ En mengde forskjellige effekter for hver enkelt tone.





✓ Fungerer både i stereo og mono. Kan konvertere stereo til mono og omvendt.

✓ Kan lagre "selvspillende" musikkmoduler.

✓ "Real-time" oscilloskop og spekteranalyse.

✓ Grafisk redigering av lyden ved hjelp av kraftige funksjoner som f.eks. zoom inn/ut.

✓ Tegn lydbølger på frihånd ved hjelp av musen!

✓ Kan gå helt opp i 51.000 samplinger pr. sekund i stereo.

✓ Kompatibel med SoundTracker, NoiseTracker, og SoundFX-moduler.

DSS DIGITAL SOUND STUDIO



GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

GVP-produktene selges av ledende Amiga-forhandlere over hele landet.
Norsk importør er Jotec A/S

FORHANDLERE:

BODØ: Atlantis Design (081-26170) **TRONDHEIM:** Mox-Næss Libris (07-531120), Opcon AS (07-513841) **ÅLESUND:** Slinning Moa (071-40800) **KVAM:** Tessa Electronics (062-94500) **BERGEN:** IQ Computer A/S (05-233850) **KRISTIANSAND:** Computer Service (042-24292) **TØNSBERG:** Software City (033-19433) **MOSS:** Software City (09-257005) **OSLO:** A/S Resto (02-651010), Spaceworld Karl Johan (02-335890), Data-Tronic A/S (09-960010), FAMO (02-381205), Run-Time A/S (02-831125).